číslo 1
ročník 2/96
cena 30 Kč, 37 Sk, 1.90 DM, 1.10 USD

proxima MAGAZINE

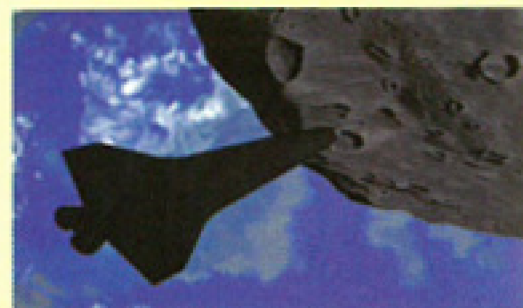
HRY PRO ZXS DIZZY COLLECTION, THE FLINTSTONES, HYSTERIA, IRON LORD, ZYNAPS
HARDWARE: POSTAVTE SI D/A PŘEVODNÍK
AMNESTIE NA PROGRAMY DESKTOP A CALCULUS

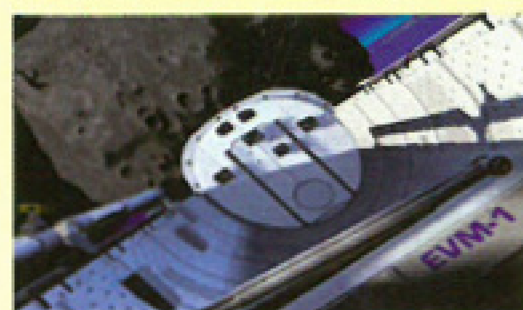
Apple Macintosh



Performa 630

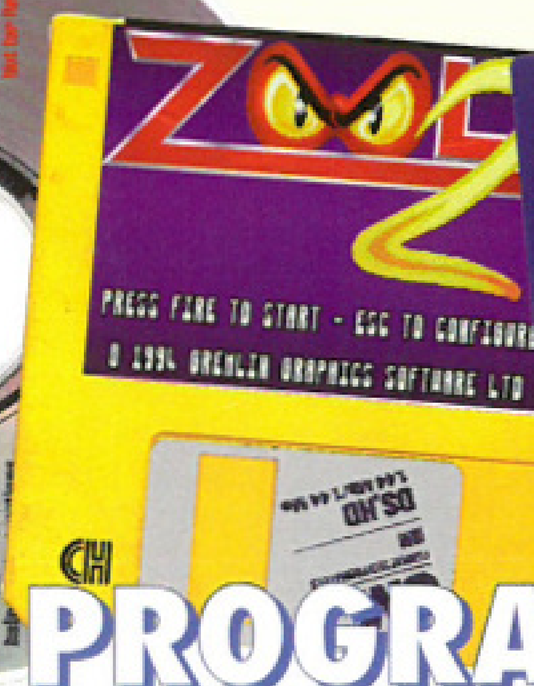
PREVIEW
THE DIG





NOVÁ ADVENTURA OD LucasArts





PUBLIC 25
ANTARES 2,
DARK CASTLE,
DUNGEON DEMO,
MELODY MUSIC,
TETRIS
(c) 1995 Proxima



PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

PREVIEW

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Co obsahují programové přílohy PROXIMA magazine?





čtěte na str. 38

KAZETA

HARD DRIVIN'... 3D simulátor rychlé a odvážné jízdy autem. Klasika na ZX Spectru, která se pro svoji oblíbenost dočkala i dalšího pokračování.



čtěte na str. 39

DiSK

PUBLIC 25 - hudební dema, textovka a ...TETRIS! Pět programů pro Vaši dobrou náladu!

čtěte na str. 18

DiSK

ZOOL 2 - pestrobarevná veselá plošinovka s výbornou grafikou a senza hudbou!



čtěte na str. 16

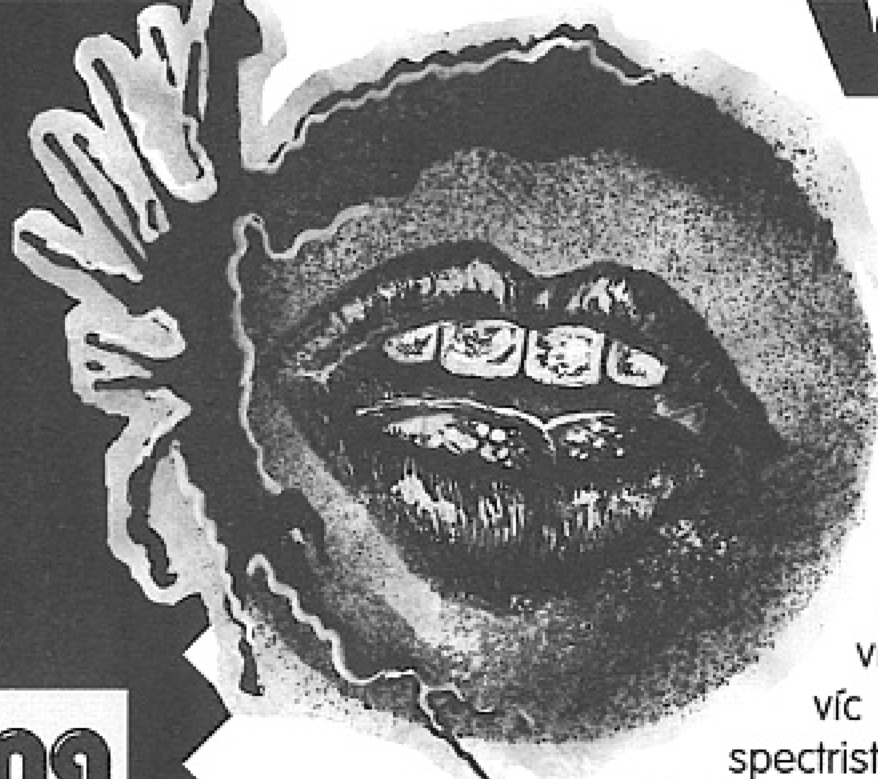
CD-ROM

Dalších 35 hratelných dem s časopisem CD-ROM Games... Tentokrát nás čeká pěkná DOOM mánie: 17 různých klonů stále populárního DOOMu!





Vítejte



v nové roce, v novém ročníku nového roku a v novém čísle nového ročníku nového roku. A abychom z těch novot hned tak nevypadli, mám pro Vás tři novinky - dobrou, dobrou a dobrou - kterou nejdřív? Třeba tu dobrou.

Tak zaprvé. Od příštího čísla má PROXIMA magazine o celé čtyří strany víc! Tedy, abych byl přesnější, o čtyři strany víc bude mít písíčkovská část (už slyším spectristy, jak nadávají, ale - na rovinu - buďte rádi, že část pro Spectrum nemá právě o ty čtyři strany méně). Ještě sice přesně nevím, co na oněch čtyřech stranách bude (pravděpodobně něco „PLUS"), ale už vím určitě, co na nich nebude (neřeknu...!).

A zadruhé. Programové přílohy PROXIMA magazine si lze předplatit, kromě přílohy na CD (vysvětlím později). Ceny programových příloh pro předplatitele samozřejmě zahrnují poštovné a jsou stanoveny paušálně takto: kazeta ZX 100,- Kč, disk ZX 70,- Kč a disk PC 70,- Kč. Minimální počet předplacených příloh jsou tři, doporučejeme alespoň šest. Teď uvedu pár poznámek a příkladů, aby v tom bylo každému úplně jasno:

- Předplatné magazínu a příloh spolu nesouvisí; můžete si je předplatit nezávisle na sobě. Může se tedy stát, že budete mít předplacen ročník magazínu a jenom čtyři přílohy, nebo obráceně.
- Předplatit si musíte jeden druh přílohy, tj. např. 3x kazeta nebo 3x disketa PC, atd.; nelze udělat např. toto - 1x kazeta a 2x disketa. Samozřejmě že si můžete předplatit 3x kazetu a i 3x disketu; zkrátka předplacená příloha pro x čísel (minimálně 3) musí být jednoho druhu.
- U disket pro ZX uvádějte velikost: 3,5" nebo 5,25".
- Přílohy pro PC jsou pouze na 3,5" HD.
- Přílohu dostanete společně s magazínem.

Příloha na CD je prozatím nepředplatitelná, a to z čistě ekonomických důvodů: potom, co české herní časopisy začaly vydávat svojí vlastní CD přílohu, poklesl zájem o zahraniční časopisy s CD-ROM (celkem logické). Z toho plyne, že v tuto chvíli není jasné, jestli zůstane přílohou právě CD-ROM Games (nebo jestli ho vyměníme) a jaká bude jeho cena.

A zatřetí. Jestlipak víte, kolik magazínů letos vyjde? **OSM!**

Tak co, potěšil jsem Vás dneska? Neříkejte, že ne...! Stejně bych Vám to nevěřil.

George K.

proxima MAGAZINE

časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum, Didaktik (a komp.) a PC

adresa redakce
PROXIMA magazine
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

šéfredaktor
George K.

redakční rada
Petr Podařil, P. Phillips

stálí spolupracovníci
JSH, LN, Alex Cossac

fotograf
Petr Podařil

ilustrace
Petra

sazba
FKK Company, v.o.s.

osvit
CDL Design, s.r.o.

tisk
Grafiatisk, a.s.

distribuce
předplatné (pouze na adrese redakce)
prodejny počítačových časopisů
distribuční firmy 7RX, FLASH

centrální příjem inzerce
FKK Company, v.o.s.
P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08

sháněči inzerce
FLASH, Revoluční 5, 400 01 Ústí n. L.
tel./fax 047 / 521 49 54
Oldřich Páleníček, Šumice 110, 687 31
tel. 0633 / 4554

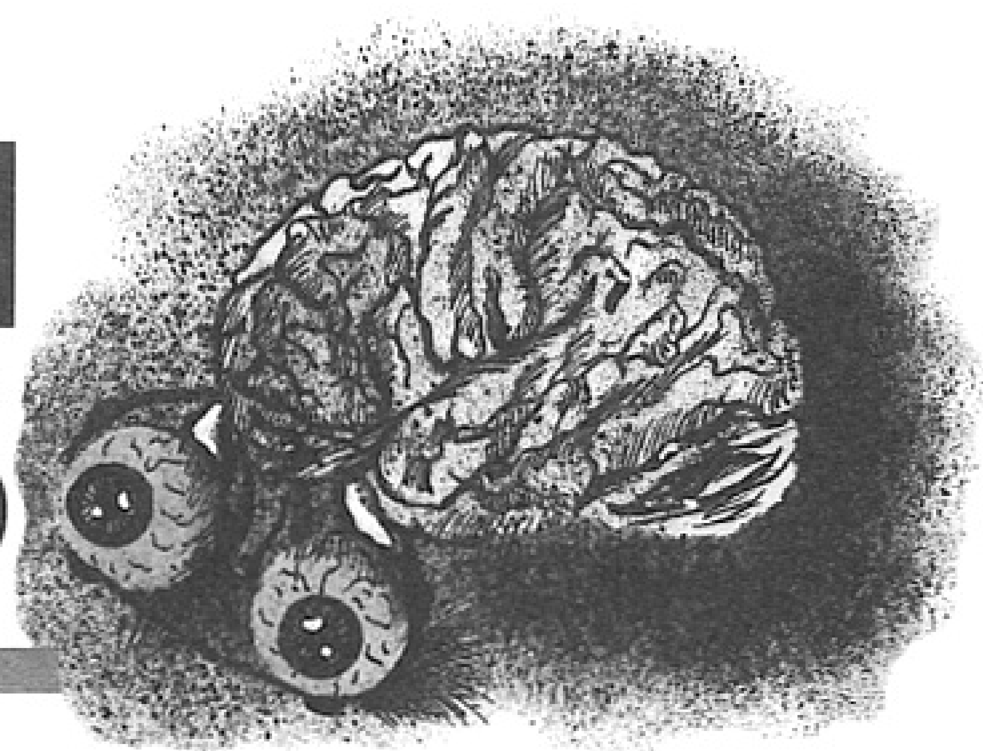
vydavatel
PROXIMA software nové dimenze, v.o.s.
Velká hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Za původnost příspěvku ručí autor. Námi nevyžádané rukopisy, příspěvky a média (kazety, diskety, atd.) se nevracejí.
Vychází osmkrát ročně.
Prodejní cena 30,- Kč včetně DPH.

Povoleno pod číslem MK ČR 7363, MIČ: 47 845, ISSN: 1210-4833. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou s. p. OZSeČ v Ústí nad Labem dne 4. 10. 1995, č. j. P/1 - 3066/95.

Toto číslo vychází 10. 2. 1996.

OBSAH 1/96



PC

Hry

Programování

PC Software

Literatura

Seriály

Programové přílohy

Skoč do zdi

Burza

ZX

Hry

Recenze Hardware

Listárna

Proxima Software





Amnestie

Programové přílohy

C:\TEMP

LUCAS ARTS PRESENTS

THE DIG

A je tu další interaktivka od Lucas Arts. O co v ní jde tentokrát?

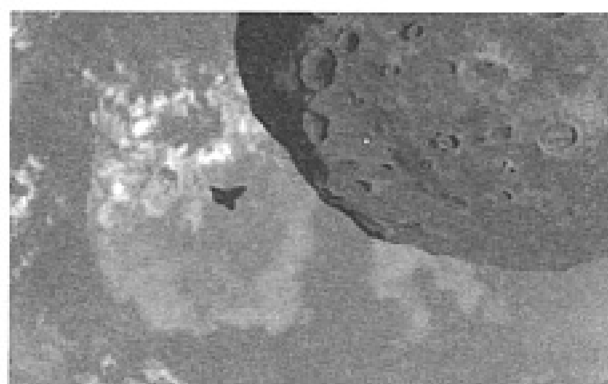
Hodně velký asteroid se dostal na nestálou oběžnou dráhu naší planety - Země. Vy, jako velitel Boston Low, jste dostal za úkol vést vesmírnou misi. Misi na odstranění asteroidu z nestálé oběžné dráhy na stálou pomocí výbušnin. Jenže během průzkumu velkého pohoří na asteroidu jste objevili šachtu do nitra. Věci nejsou takové jak vypadají: ukázalo se, že asteroid je někým vyrobený...

Po nehezké příhodě se proberete ve vesmírné lodi, která s vámi kamsi uhání rychlostí světla. Jste vysazen uprostřed zničené země vetřelců. Teď máte tři úkoly: za 1) dokázat se svojí posádkou přežít, za 2) najít cestu domů a za 3) naučit se co nejvíce z trosek o rozvíjející se technologicky pokročilé kultuře. Jak hra ubíhá redukují se úkoly na jeden...

Vzájemné vztahy osob hrají velkou roli při řešení problémů. Jedna z osob vaší posádky se stane posedlou a chamtivou a druhá silně nezávislou. Jelikož je máte na starost, musíte překonat tyto problémy, zatímco zkoumáte pozůstalosti po vetřelcích a hledáte cestu domů...

Teď pár slov ke hře samotné. Jak již bylo řečeno v úvodu, jste Boston Low, velitel vesmírné mise. S vámi se jí účastní chlapík jménem Brink a žena Maggie. S nimi můžete pouze komunikovat (pomocí anglického jazyka).

Ovládání je velice jednoduché. Na všechno vám stačí myš se dvěma tlačítky. Pokud kamkoli kliknete levým tlačítkem, Low se tam rozejde. Kliknete-li na nějaký objekt, Low ho popíše nebo sebere. Chcete-li použít nějakou věc, kliknete pravým tlačítkem (kamkoli) a objeví se vám mřížka se všemi věcmi co máte u sebe. Jednu si levým tlačítkem vyberete a pravým zaktivujete. Chcete-li si s někým popovídat, stačí na něj najet a kliknout levým tlačítkem. Rozbalí se vám pruh s



okénky, ve kterém jsou ikony témat, o kterých se můžete bavit. Klávesou F1 můžete vyvolat již tradiční menu, ze kterého si můžete nahrát vaši poslední pozici nebo ji naopak uložit. Lze tu také nastavit dobu zobrazení textů na obrazovce nebo můžete vypisování úplně vypnout.

Hru doprovází digitální vesmírná hudba (pokud máte zvukovou kartu) a postavy samozřejmě mluví (velice srozumitelnou angličtinou). Zvuky jsou, jak jinak, opravdu věrné skutečným.

A jaká vlastně hra je? Velkolepá. Veselá. Důmyslná. Řekl jsem už velkolepá? Je plná objevů, které musíte udělat, několika velice dramatických scén s vámi a vaší posádkou a několika zajímavých střetů s divokým životem. Užijete si plno legrace s kompletováním věcí. Příběh je koncipován tak, že vás úplně vtáhne do děje. Oddejte se nádherné animaci, nekonečnému počtu otázek, které se vám budou honit mozkovými závity, skvostným mluveným dialogům a půvabné digitální hudbě pro celkový zážitek ze hry.

A co ke spuštění vlastně potřebujete? Samozřejmě že počítač kompatibilní s IBM PC s procesorem řady 486, 8 MB RAM, myšku (i když to jde i bez ní). Pro co největší požitek ze hry doporučuji zvukovou kartu.

Tak a to by byl asi konec tohoto článku. Už snad jen to, že spolu s hrou na CD vyšel i román, drama na audiokazetě, CD se soundtrackem, strategický průvodce a bůhvíco ještě.

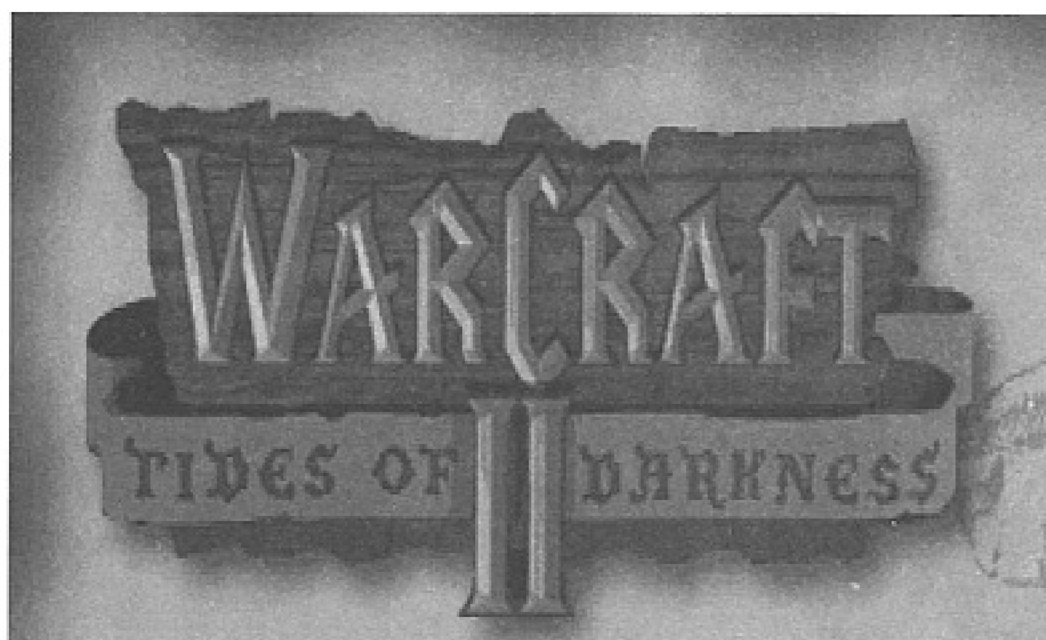
P. Phillips

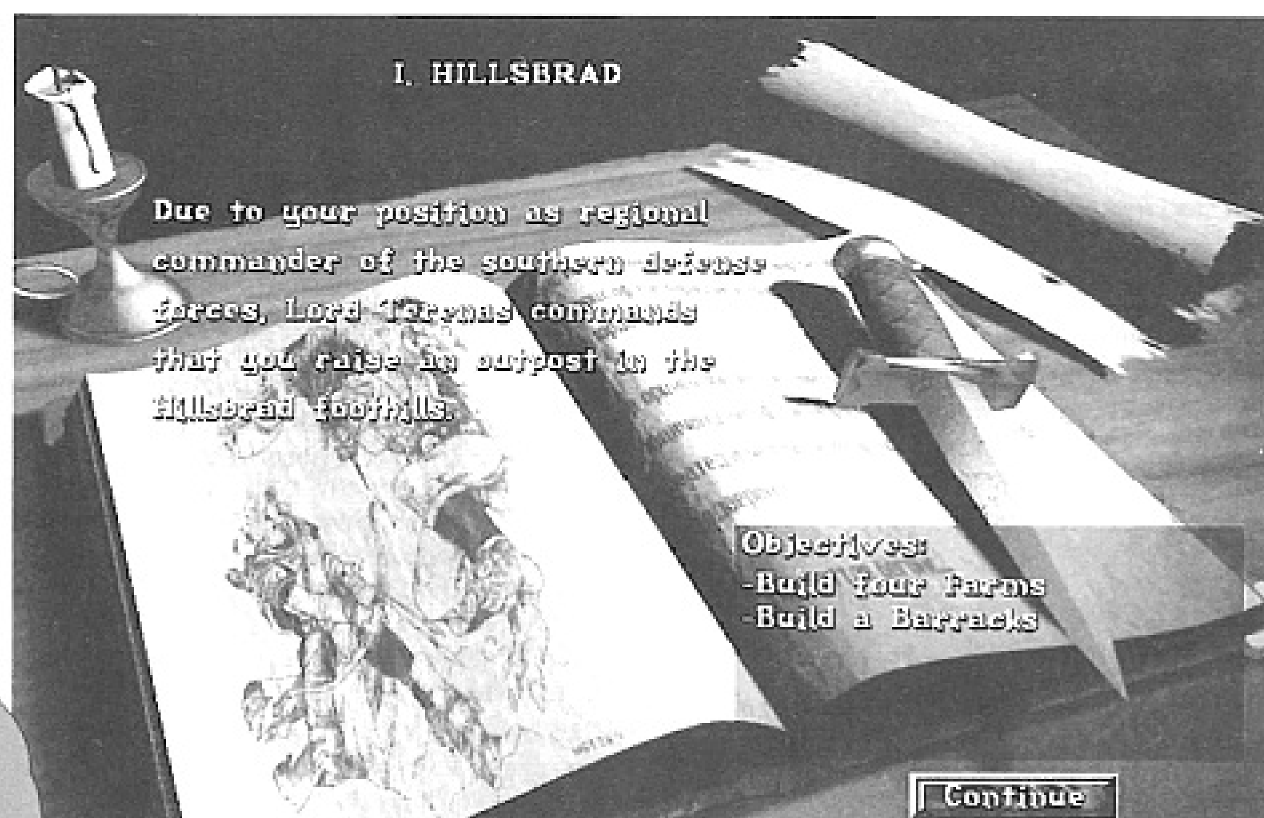


WARCRAFT II:

Není tomu tak dávno, kdy jste si na našich stránkách mohli přečíst recenzi na skvělou strategii Warcraft. Leckteří z vás však již určitě vědí, že výrobce Bllizard Entertainment už vyslal na trh jejího následníka - WARCRAFT II. A jestliže jsem tenkrát napsal „skvělá strategie", tak proto, že jsem v té době ještě neměl tu čest setkat se s jejím pokračováním.

Warcraft II je totiž podle mého názoru absolutně nejlepší real-time strategie dneška. Řada vylepšení, četnost staveb, postav a techniky, výborně zpracované ovládání, to vše posouvá tuto hru dále než jsme byli zvyklí.

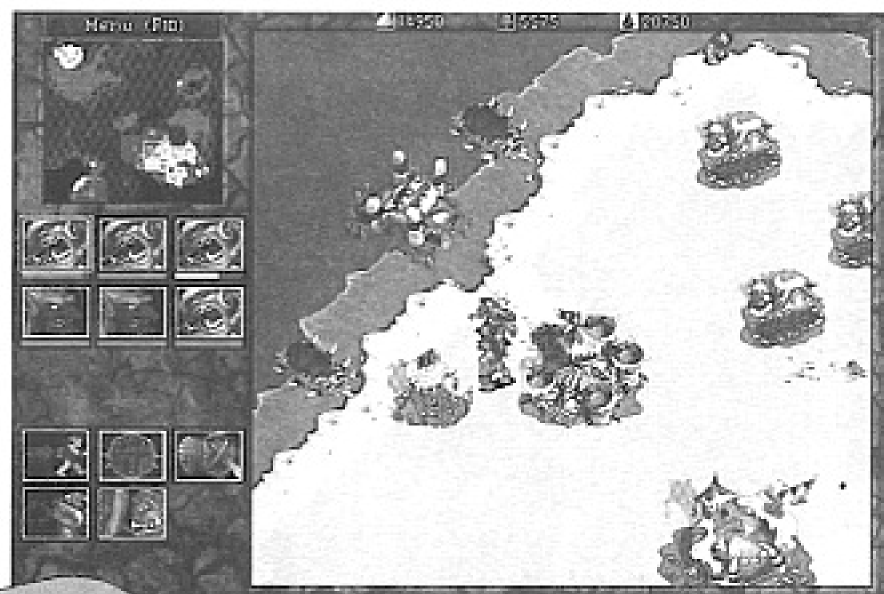




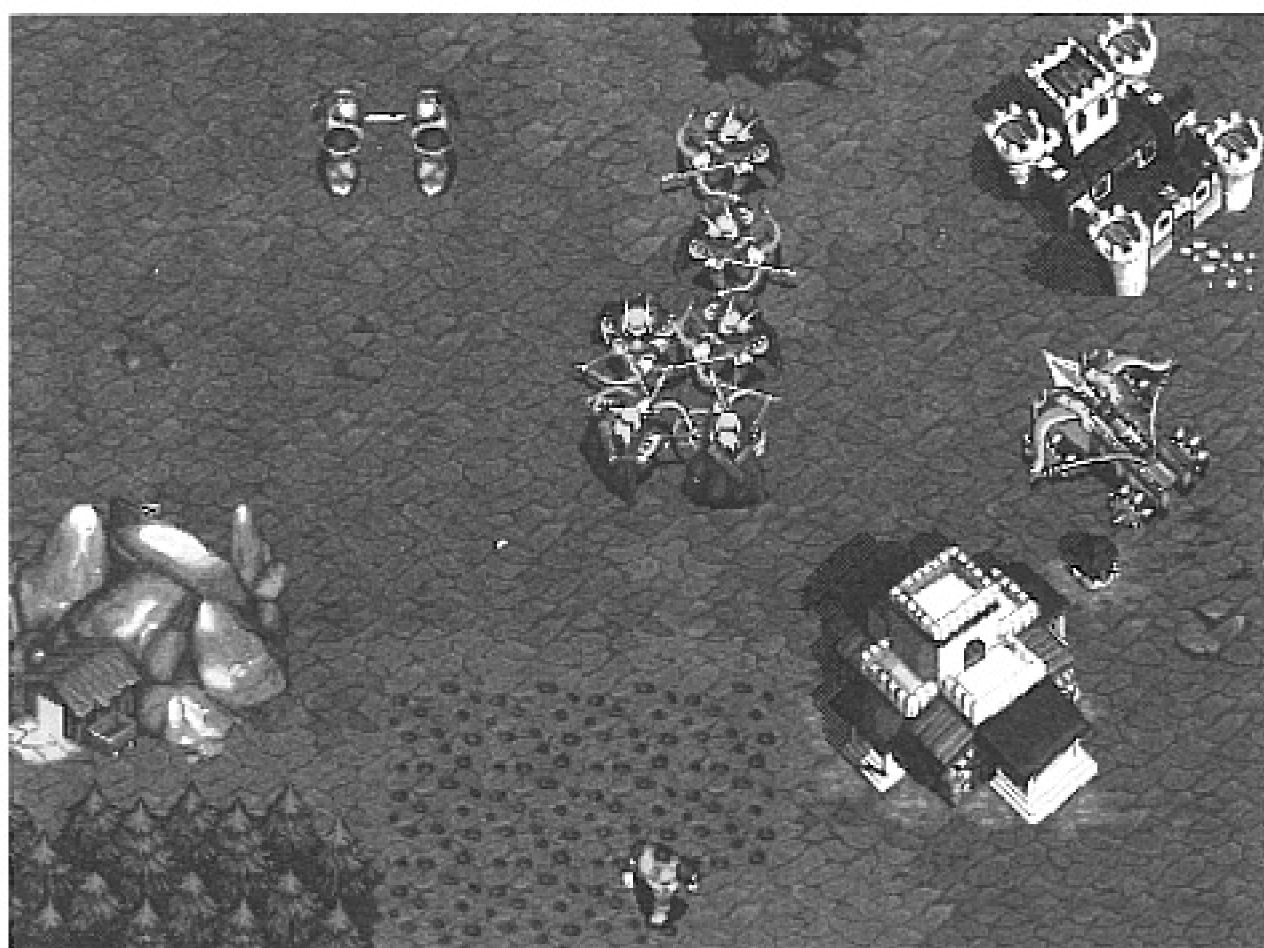
Doba v níž se děj hry odvíjí je opět temný středověk, ale ne už tak temný jako v jedničce. Řekl bych asi tak o třista let později. Klany divokých Orců opět vylezly ze svých zapáchajících děr, ukrytých kdesi v bažinách, kam byly kdysi zahnáni udatným lidem království Azeroth. Je jisté, že válka je nevyhnutelná a to je příležitost pro odvážné hrdiny, jakými jste právě vy. Podívejme se tedy, co se změnilo a jaké máte možnosti.

Inflace pokročila a ceny stouply. Naštěstí i ložiska zlata jsou bohatší a časem je dokážete i lépe využívat. Zlato se těží samozřejmě v dolech, kde jinde, a tuto nevděčnou práci mají opět na starosti dělníci. Na rozdíl od svých předků však mohou svými pracovními nástroji i útočit. Moc jim to ale nejde, neumí to a ani se jim moc nechce. Proti vycvičenému žoldnéři nemají šanci, tak je na něj snad ani neposílejte. Dělníky, které máte rádi, nemusíte posílat do dolů. Mohou kácet stromy v lese, pěkně na čerstvém vzduchu, nebo budovat vaši vesnici. Zde došlo také k příjemné změně. Jakoukoli stavbu můžete totiž budovat na kterémkoli volném místě, takže si můžete postavit více vesnic, aby to dělníci neměli domů daleko. Další novinkou, z které se vám zatočí hlava, je přítomnost moří. Řada úrovní se totiž odehrává na ostrovech a vy budete muset vybojovat nejednu námořní bitvu. K vybudování silné námořní flotily přebujete loděnici a slévárnu. Obojí něco stojí. Stavba lodí samozřejmě také něco stojí. Peníze, dřevo a olej. Olej je další nezbytná surovina, kterou zde musíte těžit. Jeho ložiska se nacházejí právě v moři, kde si postavíte těžební plošiny. To se kupodivu vašim nepřátelům někdy nelíbí a tak je potřeba plošiny hlídat. Výzbroj a odolnost lodí můžete samozřejmě zlepšovat. Stejně tak můžete zlepšovat i kvalitu vašeho vojska atakdále, atakdále. Vaši dělníci se budou muset pěkně ohánět aby se to všechno dalo zaplatit.

Vězte, že z množství novinek vám brzy půjde hlava kolem. Například až zjistíte, že v průběhu hry se střídají roční doby a okolo pobíhají tomu odpovídající zvířata. Mimochodem, dají se snadno zabít a pěkně při tom kvičí. Bohužel, těmito zvířaty mohou být i vaši bývalí bojovníci, které takto znetvořil protivníkův kouzelník. Ten toho však umí ještě daleko víc. Například zvyšuje krvelačnost svých bojovníků, kteří pak s nepřítomným pohledem a nelidským rykem zabíjejí dvakrát rychleji. Nebo naopak dokáže zpomalit postup vašich oddílů, ty pak klesají pod deštěm seker házených rukama nosatých Axethrowerů. Ale nebojte se, vaši kouzelníci také leccos umí. A nejen oni. Až uvidíte své pěšáky a střelce v boji, tu radost s jakou dokáží vyplenit nepřátelskou vesnici nebo rozsekat bandu dvouhlavých Ogrů, pak budete jistě potěšeni. A co teprve námořní bitva, po nepřátelské flotile zůstanou jistě jen kruhy na vodě a vy můžete s rado-



TIDES OF DARKNESS



stí rozstřílet všechna pobřežní zařízení na která narazíte.

Novinkou je také to, že nevidíte celé území, které jste už objevili. Víte sice kde jsou skály, voda a další terén, ale pohybující se postavy nepřátel nevidíte, pokud nejsou v zorném poli vašich mužů. Je to určitě pozitivní změna, kterou ocení každý, kdo se rád přibližuje realitě.

Stejně jako v jedničce se hra drží určité dějové linie. Pochpitelně. Doby, kdy jediným vaším úkolem bylo zničit vše co protivníkovo jest, už jsou dávno pryč. Tažení lidí proti Orcům (pro úchyly je tu opět i opačná varianta) má svůj děj a částečná znalost angličtiny není na škodu.

Po technické stránce je hra opět o třídu výš. Nejprve ovládání. Do skupiny můžete vybrat až devět bojovníků. A to buď výběrem pomocí okna, nebo jednotlivě. Tato skupina, pokud ji nezměníte, zůstane nadefinována a vy ji můžete kdykoli opět označit stiskem klávesy „Alt" a kliknutím na jedinou postavu této skupiny. Dalším výrazným zlepšením je způsob udílení příkazů vybraným skupinám. Už není třeba polopaticky klikat na tlačítka „Move", „Attack" a další, ale stačí pouze ukázat na místo (pravým tlačítkem vaší mouse) a oddíl vojáků, či kdokoli jiný, se tam přemístí. Ukážete-li na nepřítele nebo jeho stavbu je to automaticky povel k útoku. Toto ovládání je opravdu velmi příjemné a ušetří vám mnoho práce.

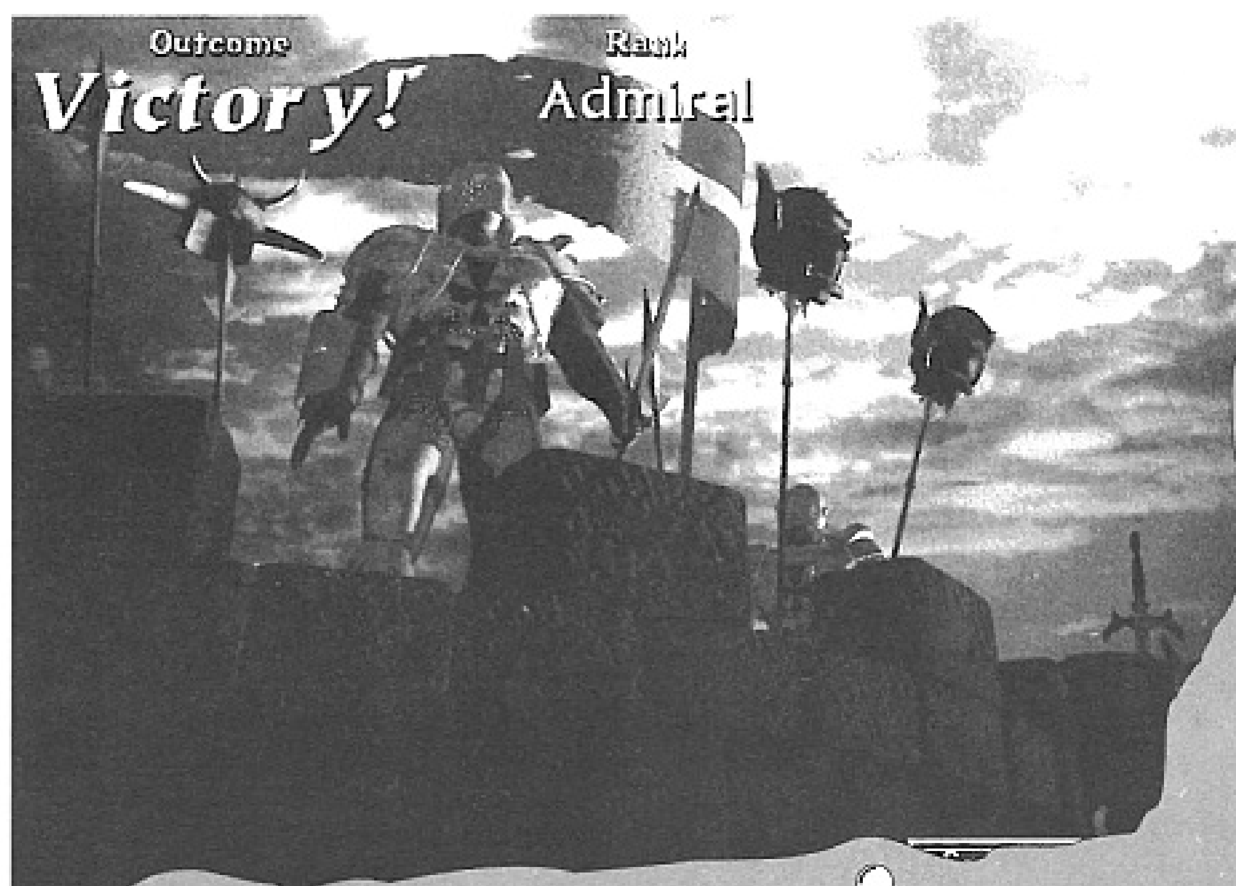
Najdete zde také horké klávesy pro rychlé ukládání a načítání uložených pozic, pro ovlivňování rychlosti hry atd. Opět je tu možnost uložení tří poloh mapy (Shift + F2,F3,F4).

Co vás však zaujme od prvního okamžiku, je výborná SVGA grafika. To jistě odsouhlasí i ti nejnáročnější. V zajetí dokonalých obrázků se ocitnete okamžitě a už se z něj nedostanete. Stále budete objevovat nové detaily na pěkně propracovaných stavbách a ostatních objektech. Zjistíte například, že Orcové používají na své stavby kůže a kosti zvířat(?), podobné těm co se povalují v tábořišti Ogrů, že rohy zdobící jejich katapulty jsou již kapku zakrvaveny a další pikantnosti. Tím nechci v žádném případě naznačit, že Warcraft II je nějaký brutální krvák, ale ve válce musíte být připraveni na všechno. Na rozdíl od tolik očekávaného „hitu" Command & Conquer s vámi tato grafika zůstane i v samotné hře a ne jen v intru. Až uvidíte jak střelci napínají luky, jak se pěšáci rozmachují meči, či kapky vody stékající z tajících rampouchů nikdo vám už nepomůže. Tak mocné je grafické zpracování této hry. Výrazně lepší ovládání a zejména výborná grafika posouvá tuto gamesu do absolutní špičky ve své kategorii. K tomu samozřejmě přispívá i její hratelnost. Obtížnost se pomalu zvyšuje a s postupem času začínáte mít problémy. A to přesně takové aby vás potrápily, ale daly se překonat.

Hra více hráčů po síti je dnes už zřejmě standard a tak příjemnou zábavu těm, kteří mají tuto možnost. Navíc je to dobrá příležitost vyřídit si osobní spory.

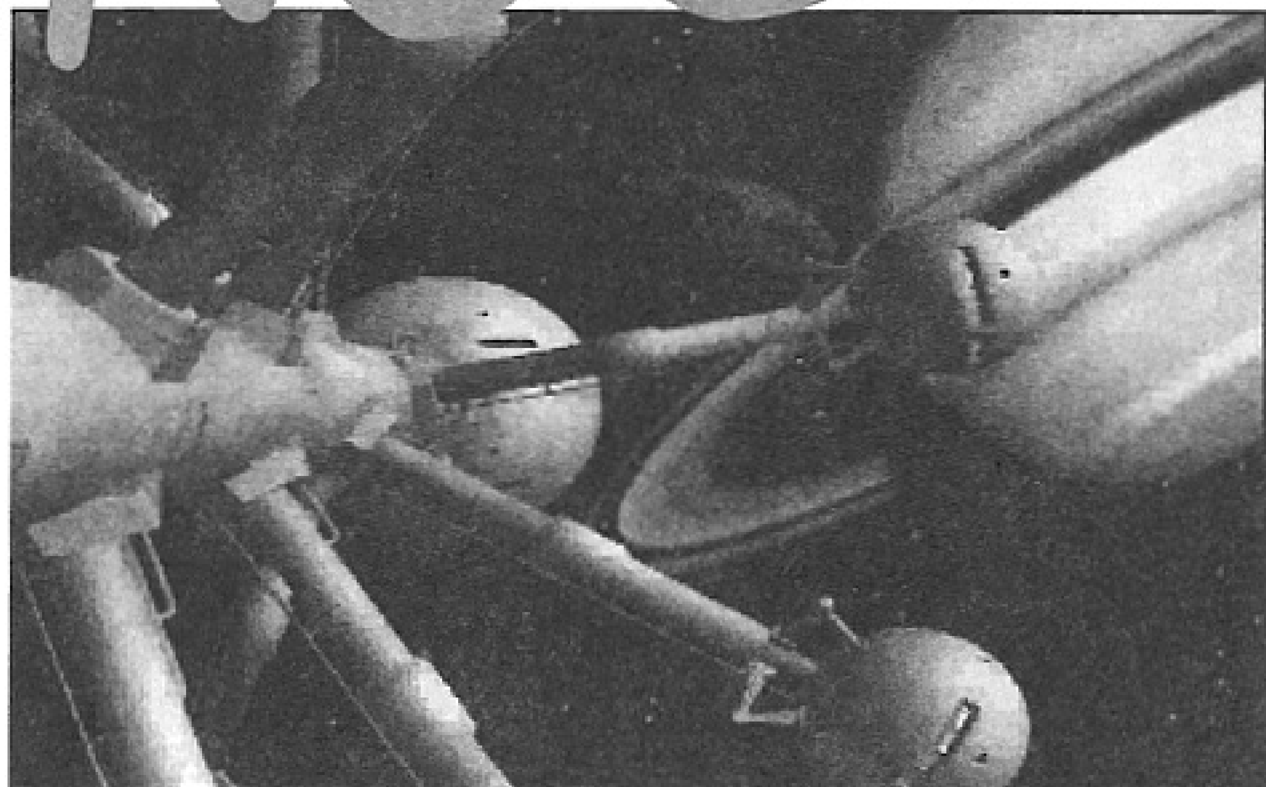
Co říci na závěr? tato chvála je bezesporu z velké části mým osobním názorem a někdo jiný může mít na hru odlišný pohled. V okruhu mých přátel nikdo takový není a vy taky nikoho nenajdete!

Allex von Prag



CREATURE shock

Některí lidé z mají z různých důvodů raději „okna", než-li „encéčko". Z podobných důvodů (řekněme třeba jednoduché ovládání myší, velmi dobrá grafika) mám raději interaktivní hry pro PC, nežli Invaders na ZX. Zajisté, jde o individuelní a morální záležitost. Ale když já tý grafice prostě nedokážu odolat!



Takže - CREATURE SHOCK je ve svým oboru her nadčasová věcička, což samozřejmě znamená i pár drobných nedostatků, které se nutně musí prominout a jejichž poměr ku kladům je pro nadšence interaktu nula nula nic.

Proto také nedostatky začnu. Jsou dva. Za prvé - krátkost hry (nejčastější problém interaktivek související s předběhnutím doby). To znamená, že hru musíte dohrát (podle pařanské vyzrálosti) cca od 10 do 100 hodin, jednou dvakrát si ji zopáknete a pak se na CD měsíce práší (nebojte, ne navždy). Za druhé - nejsem vlastníkem CD-ROMu ani CREATURE SHOCKu.

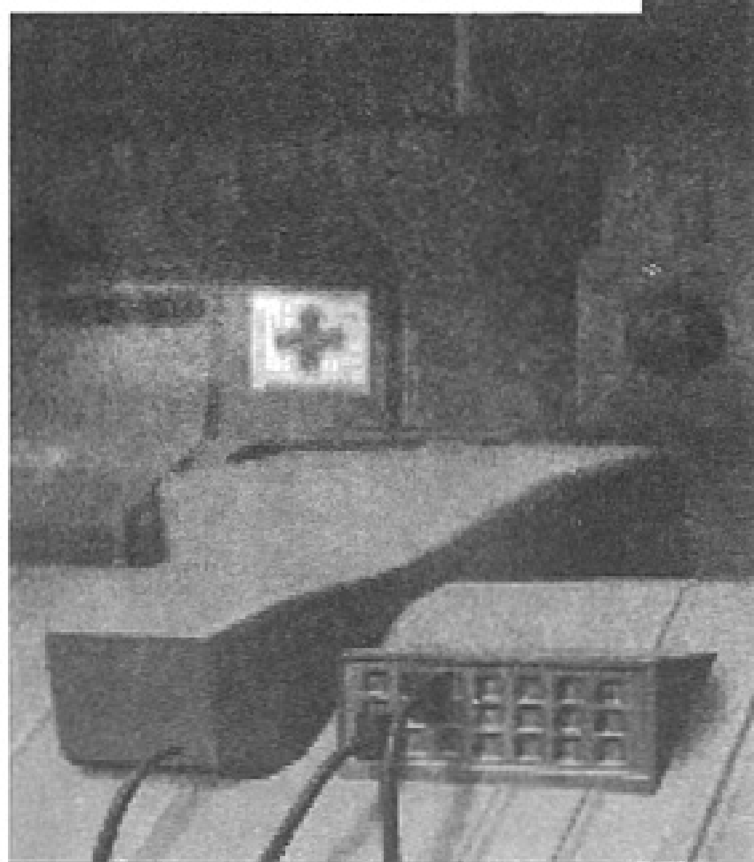
Tak a teď už proč vlastně právě CS. Ve svým životě pravděpodobně nikdy nezažijete to, co s touto hrou (leda, že máte do budoucna naplánovanou romantickou dovolenou na nějakou kreaturama obydlenou a na tisíce světelných let vzdálenou planetu - ovšem, po zapaření CS by vás tato planeta poněkud nudila a tak - co by jste tam vlastně dělali?). Grafika hry je dokonalá, vynikající, úchvatná. Bratři v triku by žasli. Zvuky - jak jinak u CD - jsou čisté, rozhovory propracované, zvukové efekty sakra reálné. Nyní něco k ději. Všichni jsme zvyklí, před začátkem paření nové hry, chopit se manuálu a přečíst si vlastně „vocogou" (=kdo jsem, co je mým úkolem...). U CS je to trochu jinak. To se posadíte, z útlého manuálu vyčtete jak rozběhnout hru a už se jenom kocháte všelijakými demy a intry, které vás právě perfektně seznámí „vocogou". Netvrdím, že CS je prvním případem, ale je určitě jedním z nejlepších. Intra dělíme na:



Za a) úvodní (též demo-hráč, pokud neomdlel, si připraví podložku, zahřejvá myš a sleduje, v co se vlastně proměňuje. V CS jde o to, že vaši přátelé z vesmírné základny mají problém (jak už to tak ve vesmíru chodí) a po ruce jste zrovinka právě vy, coby velký hrdina s tváří ošlehanou kosmickým větrem a záleží už jenom na vás, zda se hrst kosmických batolat dočká svých rodičů - kosmonautů).

A za b) na mezihrové (hráč, pokud dosud nezešílel, má čas akorát tak na to, aby se mu zklidnil tep a aby hladina adrenalinu alespoň o něco málo klesla), což je část hry, kdy vidíte výsledek své předešlé práce.

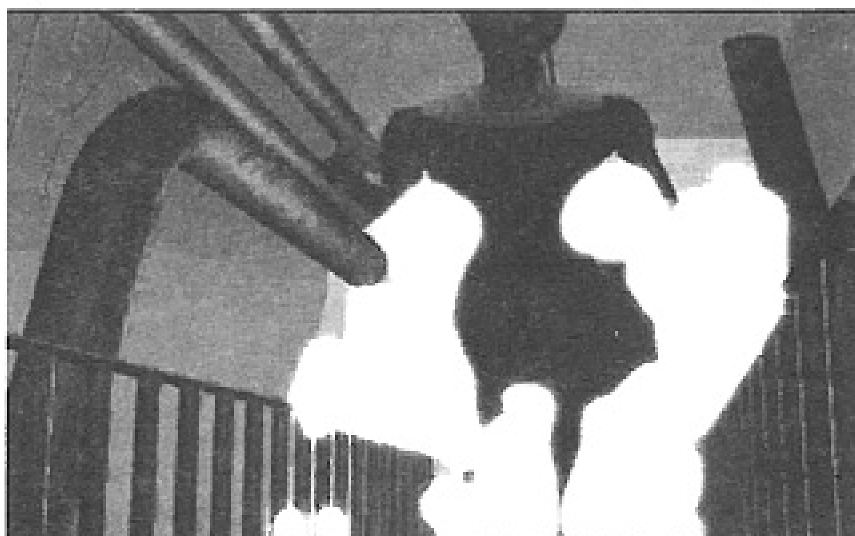
Samotná hra se skládá ze dvou částí, které se v průběhu celé hry několikrát prostřídají a odpovídají samozřejmě dějové osnově. V první části letíte šílenou rychlostí (určitě tak 0,9c) v supermoderní superraketě vesmírem a vaše laserové dělo si ani na okamžik neodpočine. Musím přiznat, že tato část (která se ještě jednou opakuje) mi ve hře jaksi nesedí. Nicméně, jedná se o 3-D grafiku (pohled z kabiny) a asi o to, aby se probudilo i svalstvo vaší paže a ruky. Pokud vás nesejme žádný úchylný vetřelec nebo prostě „nenarazíte", očekává vás intro





přistání a vylodění.

Poté nastává extáze, lapání po vzduchu a možná doživotní duševní porucha. Na podobné stavy ale není moc času, poněvadž kreatury začínají ze všech sil usilovat o váš skalp. Znovu podotýkám, že grafika samotné akce je mimořádná a já osobně jsem něco podobného neviděl ani u dem či inter řady proslulých her. Stereozvukové efekty a mistrovsky zvládnutá animace příšer dávají totální sbohem době PC spíkrů a „blikajících čtverečků". Příklad: jdete po pěšině kdesi v útrobách planety, v tunelu, který ne náhodou připomíná chodbičku obrovského červa, kolem klidného zeleného jezírka, když v tom se ze zelené hmoty, během několika desetin sekundy, vztyčí jakási syčící kosmická „Lochneska" (onen červ?) a chce do své sbírky právě vás. Ještě teď, při psaní předešlé věty, se mi rozbušilo srdce a raději jsem se přikrčil u monitoru. Závěr - 120% grafika, 100% zvuk, 110% atmosféra.



Ovládání je zcela ponecháno na myši (chudinka) a je jednoduché. V letové části tu je zaměřovací kříž, který zároveň určuje i směr letu. U 3-D chodičky (doomovský pohled) tu je jakási kulička se stejnými funkcemi, ukazující navíc aktivitu ochranného štítu. Při souboji se kůže (eventuelně skafandr - pokud vám na něm víc záleží) útěkem zachránit nedá a je důležité mít přesnou ruku. Každá kreatura má totiž svoji „Achilovu patu", kterou střeží jako oko v hlavě (schodou náhod vesmírné mutace a pozemských rčení jsou onou patou často právě oči). Anglický postoj pro diskuzi „face to face" bude tedy vaše jediná šance udělit stvůře pár zásahů z pohotové M16 - pardon - M 2516.

Myslím, že jsem toho napsal až příliš na interaktivní hru, která by se měla, na rozdíl od D&D nebo logiky, především vychutnat jako třešnička na dortu upečeného z her (a to za asistence alespoň 486DX2, 80 Mhz + samožrejmě CD-ROM mechaniky) a zpříjemnit si volnou chvilku (např. pauzu po dohrání WARCRAFTu I a před ponořením se do WARCRAFTu II - viz. PS) tím, co dneska už všechno ty prokletý mašinky dovedou.

Pavel

PS: Odstrašujícím příkladem nám budiž warcraftový notorik Allex von Prag, který již ve své dílně, za pomoci dvou peasantů, konstruuje svůj první katapult.

BC RACERS

Tato hra vás zanese do prostředí prehistorických závodů sajdkár. Na začátku si vyberete jedno vozítko s osádkou, se kterou budete závodit. Každá sajdkára má jinou akceleraci a každá osádka jinou energii. Po výběru se dostáváte na



start závodu. Pračlovíček odmávne praporkem a vy můžete jet. Úkol je snadný - musíte jet co nejrychleji, abyste skončili na co nejlepší pozici. S vámi jede sedm soupeřů, kterých se můžete zbavovat strkáním. To samé dělají i oni s vámi. Podaří-li se vám projet trať plnou krutých zatáček, akceleračních rovinek a mostů, přes které se dá pěkně skákat, a dojet tak, abyste neskončili poslední, dostáváte se do dalšího závodu. Ten se odehrává vždy v jiném prostředí. Na konci každého závodu se vám objeví tabulka s umístěním jednotlivých závodníku a jejich body.

Závodit může jeden nebo dva hráči. Pokud hrajete dva, máte větší šanci, že se dostanete dál, protože vypadává akorát poslední (a tím je většinou jeden z vás).

Hra má samozřejmě několik možných nastavení. Jak jsem již výše uvedl, můžete si zvolit počet hráčů, počet kol v jednom závodě, obtížnost závodu, nastavení ovladačů (klávesnice/myš/joystick) a na konec zapnutí a vypnutí hudby a zvuků (jen pro ty, kteří mají zvukovou kartu).

Zvuky jsou opravdu nádherné. Slyšíte hřmění motorů, hvizd kol ve smyku při průjezdu zatáčkami, rány při nárazech do stromů nebo jiných pevných předmětů, šustění listí při průletu křovím atd.

Prostě skvělá hra se skvělou grafikou, hudbou a zvuky.

P. Phillips

škola programování v PASCALU

2. část

5. Výrazy

Výraz popisuje posloupnost operací, vedoucí k výpočtu nějaké hodnoty. Má podobný tvar jako matematický výraz: skládá se z **operandů**, **operátorů** a popřípadě kulatých závorek. Výsledkem výpočtu podle výrazu (tzv. vyhodnocení výrazu) je **hodnota výrazu**.

Operátory se dělí na **unární** (pro jeden operand - uvedený před operandem) a **binární** (pro dva operandy - uvedený mezi nimi). Jejich význam si popíšeme při popisu datových typů a operací s nimi. Jednotlivé operace výrazu se provádějí zleva doprava s ohledem na závorky a **prioritu** operátorů:

unární operátory - nejvyšší priorita

```
@, not
```

operátory násobení - druhá

```
*,/,div,mod,and,shl,shr
```

aditivní operátory - třetí

```
+,-,or,xor
```

relační operátory - nejnižší priorita

```
=,<>,>,<,<=,>=,in
```

6. Deklarace konstant a proměnných

Posledně jsme si řekli, že použité pojmenované konstanty a proměnné je v jazyce Pascal potřeba **deklarovat**. V podstatě to znamená, že na začátku programu popíšeme konstanty a proměnné, se kterými budeme v programu pracovat, a určíme jejich vlastnosti.

Pojmenované **konstanty** se používají pro zvýšení přehlednosti programu a pro zjednodušení modifikovatelnosti programu. Když slyšíme slovo konstanta, vybaví se nám určitě něco stálého, neměnného. Pro programátora je ale konstantou vše, co se nemění **v průběhu výpočtu**, při příštím výpočtu ale již může mít úplně jinou hodnotu. Proto je lepší popsat si konstanty (tedy nadeklarovat) v úvodu programu - při potřebě změny hodnoty není nutné vyhledávat je v jednotlivých výrazech, ale upraví se pouze deklarace.

Úsek deklarací konstant začíná klíčovým slovem **const**. Za ním následují deklarace jednotlivých konstant, oddělené středníkem.

❑ **úsek deklarací konstant**
const
identifikátor = konstantní_výraz;

Konstantní výraz je takový výraz, který dokáže překladač vyhodnotit bez skutečného vykonání programu, jako operandy tedy musí obsahovat pouze literály nebo již dříve deklarované konstanty [1].

Příklad:

```
const
ZNAK = 'A';
VYP = 5 + 7;
DVAVYP = 2 * VYP;
```

Proměnné se popisují **v úseku deklarací proměnných**, který začíná klíčovým slovem var. Jednotlivé deklarace proměnných jsou navzájem odděleny středníkem.
Potřebujeme-li nadeklarovat několik proměnných stejného typu, můžeme je uvést v jedné deklaraci oddělené čárkou.

❑ **úsek deklarací proměnných**
var
identifikátor[,identifikátor] : popis typu;

Příklad:

```
var
PROM : Integer;
     { proměnná typu Integer }
A, B, C : Char;
     { tři proměnné typu Char }
EXP1, EXP2 : Real;
     { dvě proměnné typu Real }
```

Ve standardu jazyka není možné proměnné při deklaraci přiřadit počáteční hodnotu, jazyk Borland Pascal ale umožňuje inicializaci počátečních hodnot proměnných pomocí deklarace tzv. **typových konstant**. Zde se ale autorům překladače povedlo dokonalé zmatení pojmů - typové konstanty v jejich pojetí jsou totiž normální proměnné, pouze s určenou počáteční hodnotou, a s takto nadeklarovanými „konstantami" je možné v programu zacházet jako s jakýmikoliv jinými proměnnými.

❑ **úsek deklarací typových konstant (inicializovaných proměnných)**
const
identifikátor : popis_typu= konst_výraz

Příklad:

```
const
Pocet : Integer = 0;
```

7. Celá čísla

Nejčastějším datovým typem v jakémkoliv programu je typ **celých čísel**. Jazyk Borland Pascal umožňuje práci s pěti celočíselnými typy, lišícími se pouze rozsahem hodnot: **Shortint**, **Integer**, **Longint**, **Byte** a **Word**.

Typ	rozsah hodnot velikost v paměti
Shortint	-128 .. 127 8 bitů se znaménkem
Integer	-32768 .. 32767 16 bitů se znaménkem
Longint	-2147483648 .. 2147483647 32 bitů se znaménkem
Byte	0 .. 255 8 bitů bez znaménka
Word	0 .. 65535 16 bitů bez znaménka

Literály celočíselných typů jsou celá čísla s případným znaménkem. Jazyk Borland Pascal umožňuje zápis celých čísel i v šestnáctkové (hexadecimální) formě. Ke specifikaci hexadecimální hodnoty je před zápis čísla nutno vložit znak $. Hexadecimální hodnota se udává bez znaménka - znaménko výsledné hodnoty je dáno hodnotou nejvyššího bitu (0 - kladné, 1 - záporné) a vyplyne z hexadecimálního zápisu.

Příklad:

```
-7
-3678
245
$24 {dekadická hodnota 49}
```

Celá čísla můžeme v programu sčítat (+), odčítat (-) a násobit (*). S dělením je to horší - aby výsledkem dělení bylo celé číslo, musíme dělit tak, jak jsme se to učili v obecné škole - tedy na celé číslo se zbytkem. Celočíselný podíl dvou čísel zjistíme pomocí operátoru **div**, zbytek po dělení pak **mod**. Pozor, na rozdíl od BASICu se nejedná o funkce, ale o binární operátory.

Příklad:

```
17 + 8      { výsledek 25 }
214 - 83    { výsledek 131 }
```

```
156 * 7        { výsledek 1092 }
47 div 5       { výsledek 9 }
546 mod 17     { výsledek 2 }
```

Dva celočíselné operandy je možné mezi sebou porovnávat pomocí **relačních operátorů** na rovnost (=) či nerovnost (<>), nebo zjišťovat zda je první operand větší (>), menší (<), větší nebo roven (>=) či menší nebo roven (<=) druhému. Výsledkem porovnání je logická hodnota typu **Boolean** (tento typ je popsán níže v tomto textu):

Příklad:

```
485 > 263
{ výsledek True (pravdivý) }
256 = 174
{ výsledek False (nepravdivý) }
```

Celá čísla je možné použít i jako argumenty nejrůznějších **funkcí**. Jednotlivé funkce si popíšeme později, jako příklad si dnes uvedeme funkci **ABS**, jejímž výsledkem je absolutní hodnota operandu:

Příklad:

```
Abs(-56)       { výsledek 56 }
```

S celočíselnými hodnotami můžeme provádět nejen numerické, ale i **bitové** operace podle pravidel booleovy algebry. To jsou už ale operace pro zkušené programátory a popíšeme si je později.

8. Logické hodnoty

Logické hodnoty jsou v jazyce Pascal zastoupeny typem **Boolean**. Proměnná nebo konstanta tohoto typu může nabývat dvou logických hodnot, které se označují identifikátory **True** (znamená: pravda nebo logická 1) a **False** (nepravda, logická 0), a pro které platí: **False < True**.

S logickými hodnotami se dají provádět následující operace, které odpovídají operacím mezi výroky v Booleově algebře: negace (**not**), konjunkce - logický součin (**and**), disjunkce - logický součet (**or**), nonekvivalence - exkluzivní součet (**nor**), implikace (**<=**) nebo ekvivalence - rovnost (**=**). Operátor **not** je unární operátor, ostatní jsou **binární**. Lze používat i ostatní relační operátory, ale nemá to obvykle praktický smysl. Výsledky jednotlivých operací jsou shrnuty v následující tabulce:

A	**B**	A and B	A or B	A xor B	not A	A <= B	A = B
T	T	T	T	F	F	T	T
T	F	F	T	T	F	F	F
F	T	F	T	T	T	T	F
F	F	F	F	F	T	T	T

9. Příkazy

A konečně jsme se dostali k tomu, co dělá program programem - tedy k příkazům. V dnešním článku si popíšeme tři základní příkazy, které se vyskytují prakticky v jakémkoliv programu. Jsou to:

- **přiřazení**, t.j. naplnění proměnné hodnotou výrazu
- **čtení** ze vstupního zařízení (obvykle klávesnice)
- **zápis** na výstupní zařízení (obvykle obrazovka)

Přiřazovací příkaz slouží k nahrazení aktuální hodnoty proměnné novou hodnotou, která je dána výsledkem výpočtu výrazu. Příkaz má následující tvar:

- **přiřazovací příkaz**
  přístup_k_proměnné := výraz
  { proměnné **přiřaď hodnotu výsledku** výrazu }

Příklad:

```
Vysledek := (I>1) or (not konec);
citac := citac + 1;
```

Provedením přiřazovacího příkazu se proměnné, jejíž identifikátor je uveden na levé straně symbolu := přiřadí hodnota, která vznikne vypočtením výrazu uvedeného na pravé straně. Proměnné lze přiřadit pouze takovou hodnotu, která patří do množiny přípustných hodnot specifikovaných typem proměnné. Kromě stejných typů je možné přiřazovat i hodnoty typů navzájem **kompatibilních** vzhledem k přiřazení. Pravidel kompatibily je několik, v tuto chvíli si uvedeme dvě, která budeme nejčastěji používat:

- proměnné typu Real můžeme přiřadit výraz, jehož výsledek je celočíselného typu
- proměnné typu String můžeme přiřadit výraz, jehož výsledek je typu char

Většina programů vyžaduje pro svoji činnost komunikaci s uživatelem programu ve formě vstupů a výstupů. Uživatel zadává programu **vstupní** data, a program poskytuje uživateli výsledky zpracování ve formě **výstupních** dat. Nositeli vstupních a výstupních dat jsou **soubory**. Nejjednodušším způsobem komunikace programu a uživatele je zadávání dat prostřednictvím klávesnice počítače a výstup dat na obrazovku monitoru. Těmto dvěma zařízením jsou implicitně přiřazeny standardní textové soubory jazyka Borland Pascal **Input** (pro klávesnici počítače, slouží k zadávání dat) a **Output** (pro obrazovku monitoru, určen pouze pro výstup dat). Údaje ze souboru Input čteme příkazy (procedur) **Read** a **Readln**, zápis na obrazovku zajišťují příkazy **Write** a **Writeln**.

- **příkaz procedury Read nebo Readln**
  Read (proměnná1,proměnná2, ...);
  Readln (proměnná1,proměnná2, ...);
  { přečti (proměnnou1, proměnnou2) }

Příkaz **Read** čte znaky, zadané z klávesnice a skládá z nich hodnotu, kterou uloží do proměnné. Rozšířením příkazu **Read** je příkaz (procedura) **Readln**, vhodný zejména při čtení řetězců. Příkaz **Readln** čte ze vstupu posloupnost znaků ukončenou znakem pro konec řádku (stiskem klávesy «Enter») a poté provede přeskok na nový řádek. **Readln** bez parametrů lze v programu využít jako čekání na stisk klávesy «Enter».

- **příkaz procedury Write nebo Writeln**
  Write (výraz1,výraz2, ...);
  Writeln (výraz1, výraz2, ...);
  { vypiš (výraz1, výraz2, ...) }

Výstupní výrazy mohou být libovolného základního datového typu, při výpisu se provede konverze hodnoty na znakový řetězec, odpovídající výsledné hodnotě výrazu. Formát výstupu je možné upravit zadáním formátovacího omezení ve tvaru:

výraz : délka : desetiny

Parametr *délka* (celé číslo větší než 0) udává minimální délku řetězce, do kterého se uloží hodnota proměnné (s případným doplněním počátečních mezer); je-li výsledný řetězec delší, vypíše se celý. Parametr *desetiny* definuje počet desetinných míst pro výpis čísel typu Real (pouze pro výpis hodnot typu Real má také jeho uvedení smysl), není-li uveden, hodnoty typu Real se vypisují v exponenciálním tvaru. Příkaz **Writeln** funguje stejně jako **Write**, pouze po uskutečněném výpisu navíc provede odskok na následující řádek. Příkaz **Writeln** bez parametru provede pouze posun vstupní pozice (kurzoru) na začátek následujícího řádku.

A nyní slíbený příklad:

Příklad 1.

Převod sekund na hodiny, minuty a sekundy.

Zadání: Je zadán časový údaj v sekundách. Napište program, který převádí tento údaj na údaj v hodinách, minutách a sekundách.
Způsob řešení: Převod vychází z pravidla, že minuta má 60 sekund a hodina 60 minut. Pro řešení použijeme celočíselné dělení a zjišťování zbytku. Např. je-li zadáno 347 sekund, pak počet minut je možné zjistit jako 347 div 60 (= 5). Zbývající sekundy určíme tak, že zjistíme zbytek po dělení původní hodnoty, t.j. 347 mod 60 (= 47). Analogicky postupujeme při zjišťování počtu hodin (nyní již ze zjištěného počtu minut).
Vstup: časový údaj sec v sekundách
Výstup: časový údaj v hodinách, minutách a sekundách: hod, min, sec

```
program priklad_1;
{Převod sekund na hodiny, minuty a
sekundy}
var
 hod, min, sec : Longint;
begin
 Write('Zadej údaj v
sekundách:');
 Readln(sec);
 {přečtení údaje ze vstup. zařiz.}
 min := sec div 60;
 {zjištění celkového počtu minut}
 vt := sec mod 60;
 {úprava sekund, „odečtení" minut}
 hod := min div 60;
 {zjištění počtu hodin}
 min := min mod 60;
 {úprava minut, „odečtení" hodin}
 Writeln('Výsledek:');
 {výpis údajů na výstup. zařiz.}
 Writeln('hodiny: ', hod);
 Writeln('minuty: ', min);
 Writeln('sekundy: ', sec)
end.
```

Ing. Dušan Smetana
Univerzita J. E. Purkyně,
pedagogická fakulta,
katedra výpočetní techniky
e-mail: smetanad@pf.ujep.cz

[1] Konstantní výraz může obsahovat i některé funkce, jejichž výsledek dokáže překladač spočítat již při překladu programu - podrobněji si o tom povíme při popisu jednotlivých funkcí.

SHAREWARE PC



Zool 2

TYP HRY

Plošinko-bludišťová střilečka

ZÁPLETKA

Viděli jste někdy mravenčího ninju? Jestli ne, tak tady tu možnost máte. Váš hrdina Zool (nebo slečna Zooz) má za úkol projít změtí chodeb a sbírat všelijaké dobroty (mezi nimi i lízátka od sponzora hry - firmy Chupa Chups). Život vám samozřejmě ohrožují nepřátelé v podobě ptáků, pelikánů, ježků, skákajících paňáků, běhajících vajíček ap. Do těch, jak jinak, musíte střílet, abyste se jich zbavili. Za všechno, co uděláte pro vaše dobro, máte body.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 140,- Kč



Raptor

TYP HRY

2-D arcade střilečka

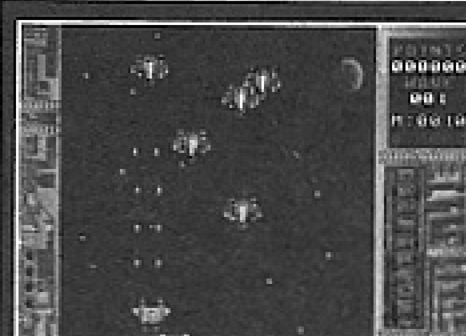
ZÁPLETKA

Ocitáte se se svojí stíhačkou nad nepřátelským územím, kde máte za úkol zničit co nejvíc létajících a pozemních cílů (které vás atakují) a doletět na konec nepřátelského území, kde na vás čeká opravdová lahůdka - střílející pevnost. Po splnění úkolu se dostanete do další mise. Během letu můžete sbírat vše, co najdete. Za každou věc dostanete peníze, kterých můžete použít k nákupu lepších zbraní a energie.

KONFIGURACE

IBM PC 386/SX, VGA, 590kB RAM, HDD, doporučena zvuková karta a joystick

cena 140,- Kč



Galactix

TYP HRY

2-D screenová střilečka

ZÁPLETKA

Opravdu hodně nenáročná hra (jak na hraní tak na konfiguraci počítače).

Se svojí raketkou letíte vesmírem a snažíte se sestřelit nepřátelské útočící lodě. K použití jsou tři druhy zbraní - palubní dvojkanon, neřízené střely a superbomba, kterými musíte do protivníků pálit, pálit a pálit. Za určitý počet nepřátel dostáváte bonus, který ale zůstává ve vesmíru a vy si ho musíte vysouvacími kleštěmi přitáhnout. Za něj potom dostanete energii nebo střelivo.

KONFIGURACE

IBM PC 386 20MHz, VGA, 560kB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



Descent

TYP HRY

3-D bludišťová střilečka

ZÁPLETKA

Už jste se někdy octli ve stavu beztíže? Že ne. Tak teď máte tu možnost.

Se svojí raketou proplouváte dokonalým bludištěm chodeb, kde na vás čekají vojenští roboti, kteří hlídají útroby planety. Vaším úkolem je najít a zachránit zajatce, zničit atomový reaktor a prchnout dřív, než celá planeta exploduje. Cestu k zajatcům a reaktoru si samozřejmě musíte prostřílet.

Hra je trochu náročnější na orientaci, protože chodby jsou nad i pod vámi.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 180,- Kč

Sharewarové programy PROXIMA magazine

jsou dodávány na disketách 3,5" HD. Součástí balení je český návod s popisem hry, instalace a ovládání.

Ceny sharewarových programů:

1 disketový 80,- Kč
2 disketový 140,- Kč
3 disketový 180,- Kč

Komplety můžete zakoupit v těchto prodejnách:

PROXIMA, OD Labe, Ústí nad Labem
PROXIMA, Tržní 17, Děčín
Klub602, Martinská 5, Praha 1
Consul, Pálenická 28, Plzeň
Microel, Květinová 883, Orlová
Miroslav Školný, Rolnická 5, Brno
Kompakt servis, Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
TM Computer, Náměstí Svobody 3, Frýdek-Místek
Elektronik Malina, Duchcovská 15, Teplice
Didaktik Market, Gorkého 4, Skalica na Slovensku
Didaktik s. r. o., Revoluční 1, Rohatec u Hodonína
G+H Tomáš Smejkal, Novomeského 7/15, Trenčín
Junior Computer Lapšinský, Písečná 22, Cheb
Elektron servis U opatrovny 283/12, Liberec



BC Racers

TYP HRY

Závod prehistorických sajdkár

ZÁPLETKA

Tak taková srandovní vozítka tu ještě nebyla. V tomto hratelném demu si můžete vybrat dvě (každé je s jinou osádkou). Závod odstartuje chlapík odmávnutím praporkem. Jedete se sedmi protivníky po dráze v pralese. (Pohled je v centrální ubíhající perspektivě.) Váš úkol je jednoduchý - zvítězit nad všemi ostatními. Se svým spolujezdcem můžete strkat do ostatních abyste se dostali na co nejlepší pozici.

KONFIGURACE

IBM PC 386, VGA, 2MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 180,- Kč



Zoop

TYP HRY

Logická hra náročná na postřeh

ZÁPLETKA

Máte-li dobrý postřeh a rychlou ruku je tato hra určena právě vám. Ve svém teritoriu (čtverec o rozměrech 4x4) máte svoji barevnou šipku. Ze čtyř stran se na vás řítí různobarevné předměty, které musíte sestřelovat. Není to ovšem tak jednoduché, protože můžete sestřelit jenom věc určité barvy a to té, jakou má vaše šipka. Samozřejmě, že vy můžete měnit svou barvu, ale musíte si ji vyměnit se zasaženou věcí. Nejlepší je ten hráč, který vydrží nejdéle čelit předmětům.

KONFIGURACE

IBM PC 386/DX 33MHz, VGA, 4MB RAM, HDD, doporučena zvuková karta

cena 80,- Kč



Zakázky

TYP PROGRAMU

Tvorba zakázek

MYŠLENKA

Program "Zakázky" je čistě pracovní. Hodí se do každé kanceláře nebo prodejny. S jeho pomocí se vám zjednoduší evidence a urychlí práce.

Díky tomuto programu můžete evidovat své dobírky, paragony a faktury a samozřejmě je okamžitě tisknout. Odpadá někdy složité formátování stránky (např. při tvorbě faktury) a ruční vypisování těchto formulářů (u paragonů stačí naťukat číslo zboží)...

KONFIGURACE

IBM PC 286, VGA, 640kB RAM, HDD

cena 80,- Kč

Windows 95 Snadno a rychle

Autor: Jaroslav Foršt
Vydavatel: Grada, prosinec 95
Počet stran: 128
Koncová cena: 89 Kč

Zatím nejnovější a nejlevnější publikace o Windows 95 určená zejména pro začínající uživatele. Účelem této knihy není poskytnout komplexní informace, ale připravit uživatele na první práci s operačním systémem.

Chybí zde popis zapojování v síti nebo řešení všech problémů. Nenajdete zde ani popis všech funkcí a ovládacích panelů. Zato se zde dozvíte, co je to především START a jeho možnosti. Z větší části je tu popsána základní konfigurace jako instalace tiskárny, nastavení datumu a času, klávesnice, atd. Dále tu najdete stručný popis integrovaného textového editoru WordPad a naučíte se vyhledávat a pohybovat se v Nápovědě.

Aplle Macintosh a jeho magický svět

Autor: Richard Krejčí
Vydavatel: Grada, listopad, 95
Počet stran: 176
Koncová cena: 120 Kč

O co se publikace usiluje je patrné již z jejího podtitulu, který zní : Jak si vybrat svého Maca, Jak se s Macem pracuje, Přenos dat mezi Mac a PC, Možnosti dalšího rozšíření.

I tato kniha je určena běžným uživatelům, přesto ji uvítají i zkušenější. Hned v úvodu se dočtete o historii Apple Computer a o její široké produkci výrobků. Zmíněno je tu také první uvedení Macú na náš trh. Čtenář jistě uvítá s jakými typy Macú se v současnosti může setkat, a co je hlavní, dozví se, jak by se měl řídit při výběru nebo koupi té správné konfigurace. Je zde velmi podrobně představeno uživatelské rozhraní operačního systému a jeho pozdější upravování, práce s programy, organizování dat, práce v síti AppleTalk a v neposlední řadě také prostředí ClarisWorks. Závěrem přijdou vhod praktické rady pro zvýšení výkonu a rozšíření Maca či odkazy na další informační zdroje o Macech.

Počítače nejen pro manažery

Autor: Lubomír Kegler
Vydavatel: Ing. Kegler
Počet stran: 712 + 3 diskety
Koncová cena: 496 Kč

Komplexní publikace o výpočetní technice rozdělená na 4 jednotlivé díly.

V 1. dílu „Hardwarové systémy" na Vás čeká představení osobního počítače, návody na jeho údržbu a spojení s okolním světem. Jsou tu vysvětleny základní pojmy Základní jednotka, Externí paměti, Vstupní a výstupní zařízení. Budete upozorněni na všechny rizika, které nastávají při zvolení nestandartní konfigurace.

V 2. díle „Softwarové systémy" se seznámíte s různými druhy softwaru jako Operační systémy, Software pro správu počítače a překlad cizích jazyků, dále Výukový, Informační a Grafický software. Závěr zde patří Multimediálním aplikacím a volně šiřitelným programům.

3. díl „Kancelářské systémy" Vás provede Textovým editorem (nejčastěji T602) a naučíte se převádět své texty do prostředí Windows. Nechybí zde tabulkové procesory, databáze, kancelářské balíky a návod na snadné psaní dopisů a korespondence.

4. díl „Informační systémy" Vám poskytne komplexní informace o zavádění počítačových programů do praxe. Po přečtení knihy budete umět jednat s dodavatelem, budete si umět rozvrhnout své pracovní plány a seznámíte se se Softwarovým právem.

Tyto 4 ojedinělé díly se prodávají komplet za jednotnou cenu a navíc získáte 191 praktických příkladů a 3 diskety s celkem 575 soubory obsahující výukové kurzy či nejrůznější programy jako ARJ, SGB Baltazar, PC Translator, OtherCAD, SCAN a mnoho dalších.

Windows 95 Resource Kit

Autor: Microsoft Press
Vydavatel: Computer Press
Počet stran: 1200 stran + 3 diskety
Koncová cena: 695 Kč

Nejprodávanější kniha o Windows 95 převzatá od Microsoft Pressu. Dva mimořádně objemné díly neopomíjí jediný technický a systémový detail. Kniha je naprosto nezbytná pro hluboké pochopení Windows 95. Především se věnuje obtížným technickým tématům: nejrůznější druhy instalace, konfigurace systému a sítí, instalace a konfigurace Plug and Play zařízení a jiných periférií, The Microsoft NetWork a komunikace vůbec, plán zavádění W95 ve větším podniku, ladění výkonu, aplikační rozhraní, atd. Tento titul tvořený rozsáhlým programátorským a realizačním týmem Microsoftu byl dříve dostupný pouze přes tuto firmu, pro extrémní zájem ve světě bylo rozhodnuto o jejím publikování a šíření přes Microsoft Press a o poskytnutí k dispozici pro překlady. Nedílnou součástní publikace jsou tři 3,5" diskety se spoustou materiálu.

PC Fand Krok za krokem

Příručka s učebnicí

Autor: Pavel J. Panenka a kol.
Vydavatel: Computer Press
Počet stran: 370 stran + disketa
Koncová cena: 293 Kč

PC FAND je jedním z mála výrazněji rozšířených tuzemských databázových programových produktů. V současné době, kdy roste poptávka po levných, výkonných a spolehlivých aplikacích zvláště pro ekonomickou praxi, se úspěšně prosazuje jako nástroj profesionální programátorské práce pro tvorbu komerčních aplikací, k programování pro osobní potřebu a také k výuce programování. První volně šiřitelná dokumentace k PC FANDU je kombinací učebnice a zkrácené příručky, a je zřetelně členěna na část pro začátečníky, středně zkušené, i pokročilé. K publikaci je přiložena disketa s demonstrační verzí a originální příručkou s dokumentací.

MS-Windows 95 CZ

Podrobná referenční příručka

Autor: Jiří Hlavenka
Vydavatel: Computer Press
Počet stran: 250 stran
Koncová cena: 138 Kč

První podrobná reference na českou verzi systému Microsoft Windows 95 je k dispozici českým uživatelům.

Hutný a velmi instruktivně pojatý výklad práce s novým operačním systémem Vám bude kdykoli při práci s Windows 95 CZ tím pravým pomocníkem. Desítky tipů, postupů a poznámek, velká pozornost věnovaná konfiguraci, multimédiím, práci se sítí a komunikacím - to jsou kromě tradičně vysoké literární úrovně autora přínosy této knihy. Ideální doplněk originální stručné příručky, mimořádný poměr ceny k objemu knihy.

První kroky Internetem

aneb je to na WWW

Autor: Lubor Mrázek
Vydavatel: Kopp
Počet stran: 128 stran
Koncová cena: 89 Kč

Tato publikace od Koppa se zaměřuje nejen na Internet samotný, ale také na programové vybavení umožňující a zpříjemňující práci v Internetu vyvinuté na různých univerzitách, vysokých školách a dalších institucích. Obsahuje odkazy na místa, kde lze tyto programy získat a rovněž podrobné návody na jejich používání jak v prostředí Windows tak i ve Windows 95 a UNIX. Z těchto programů jmenujme alespoň Gopher což je intuitivní systém pro vyhledávání informací v počítačové síti, dále Veronica, Lynx a další. Každému čtenáři jistě přijde vhod slovníček pojmů, vysvětlující důležité názvy v knize.

Internet Roadmap

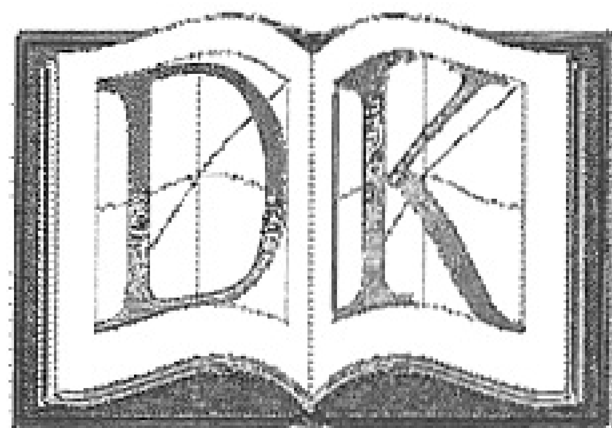
Průvodce světem Internetu

Autor: Bennett Falk
Vydavatel: Computer Press
Počet stran: 310 stran
Koncová cena: 149 Kč

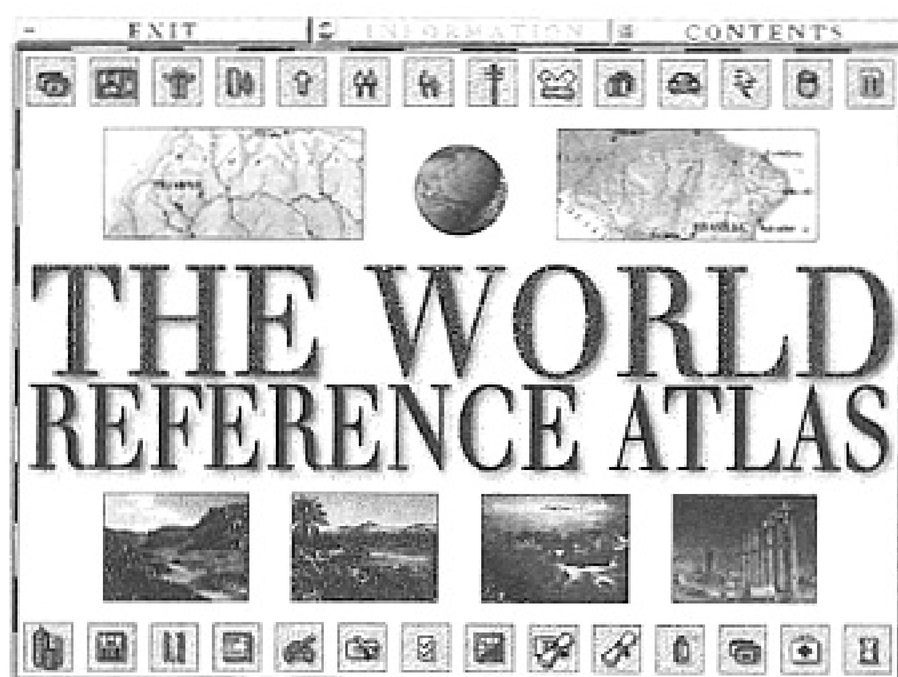
V první části publikace naleznete popis fizické sítě, protokolů a síťových aplikací. Dále je tu rozebrán mechanismus připojení po telefonu na Internet z domova. Druhá část pojednává o Ftp, Telnetu a elektronické poště. Třetí část zde tvoří programy vytvořené pro Internet. Zajímavostí pro čtenáře bude jistě povídání o největším bulletinu na světě nazvaného USENET. Závěr knihy patří Seznamu různých poskytovatelů Internetu v USA a Kanadě a nechybí zde ani zmínka o provozování Internetu v České republice. Pro čtení této publikace nemusíte znát UNIX a ani počítačové sítě, naučíte se totiž používat síťové prostředky, aniž by jste tušili " co děje uvnitř ".

Martin Grupač

Dorling Kindersley Complete Sampler



Dorling Kindersley je na britském i celosvětovém trhu známým producentem multimediálních aplikací. Zabývá se zejména výukovými programy a encyklopediemi pro všechny generace uživatelů. Tato společnost získala celou řadu nejrůznějších ocenění z celého světa.



V jednom z časopisů CD-ROM NOW (jehož, jak již naši pozorní čtenáři vědí, je distributorem naše firma Proxima) vyšla, jako pravidelná příloha také demoverze produktu firmy Dorling Kindersley. Jendá se o jakýsi průřez tím, co tato firma vyvinula. Jak již bylo řečeno, jde o demoverzi a to v pravém slova smyslu. To znamená, že uživatel nemá takřka, až na výjimky, žádnou možnost zasáhnout do běhu programu.

Po instalaci a spuštění programu se nejprve objeví okno s informací o doporučené konfiguraci počítače. Jako doporučená konfigurace je uveden počítač 486 SX 25 MHz, 8 Mb RAM, CD-ROM double speed. Počítač, na kterém jsme prováděli testy pro tento článek této konfiguraci plně vyhovoval, avšak demo v některých (nebo spíše ve většině částech) značně vázlo (trhaný obraz i zvuk). Nejsem schopen posoudit, jestli se tento problém bude projevovat i u ostrých verzí těchto programů, protože je nemám k dispozici, ale lze to s největší pravděpodoností předpokládat. U takto velkých aplikací (demoverze zabere asi 350 Mb) je zřejmě největším problémem fyzické rozložení dat na disku, protože ani seberychlejší jednotka CD-ROM se nevyrovná s relativně velkými „odskoky" z jednoho konce disku na druhý.

Ale k samotnému programu...

Firma se snažila to této demoverze vtěsnat co nejvíce encyklepedií a naučných slovníků, které jinak publikuje jako samostatné produkty a jejichž každá část spolyká jeden nebo i více disků. Z jejich produkce bych uvedl Encyklopedii vědy, historie světa, přírody, Atlas světa a řadu dalších. Každá aplikace je zaměřena na ten okruh uživatelů, u kterého se předpokládá zájem studovat tu kterou problematiku. Tak například pro nejmenší je určena publikace „P.B. Bear's Birthday Party". Má za úkol pomoci dětem při výuce řečí. Aplikace na první pohled vypadá jako stránka ze slabikáře. Některá slova nejsou vůbec vypsána, ale místo nich je umístěn obrázek, který po kliknutí myší „dělá" různé věci. Cílem toho je, aby se dítě naučilo správně vyslovovat názvy jednotlivých obrázků a sestavovat věty.

Žáci základních i středních škol mj. ocení např. atlas světa, který obsahuje, podle mého názoru, mnohem více, než klasický „papírový" atlas. Vše je řešeno interaktivně tzn., že na co uživatel klikne, to něco udělá. Všechny mapy je možné několinanásobně zvětšovat, přepínat různé typy map, apod. Je zde možné zřejmě vše, co by uživatel s největší pravděpodobností očekával. Vše je doprovázeno anglicky mluveným komentářem.

Stejným způsobem jsou koncipovány i ostaní produkty firmy Dorling Kindersley. Vše je propracováno s příslovečnou anglickou přesností a nechybí ani četné animace a zvukové efekty. Celý projekt je určen pro lidi všech generací a uživatel si může být téměř jistý, že co hledá, také najde.

Relas Soft

ISAAC NEWTON (1642–1727)

THE ENGLISH physicist and mathematician Isaac Newton was one of the greatest scientists of all time. His theories revolutionized scientific thinking and laid the foundations of modern physics. His book *Principia Mathematica* is one of the most important works in the history of modern science.

Newton discovered the law of gravity, and developed the three laws of motion that are still in use today. He was the first person to split white light into the colors of the spectrum, and his research into light led him to design a reflecting telescope. Newton was also one of the pioneers of a new branch of mathematics called calculus.



ŠIFRY & POČÍTAČ 1. DÍL

Milí přátelé aktivní zábavy,

začíná seriál o luštění šifer, jejichž historie sahá do minulých staletí. Vaši dávní předchůdci neměli počítač. **Nápaditost, intuice a vytrvalost** jsou však neměnnými předpoklady úspěchu v každé době. Luštění vám přinese prožitek napětí srovnatelný s dobrou detektivkou. Hlavní postavou děje však budete vy sami. Při luštění vám může pomoci moje knížka **Odhalená tajemství šifrovacích klíčů minulosti**, kterou obdržíte v knihkupectvích Naše vojsko (jsou v každém bývalém krajském městě) za pouhých 30,- Kč. Naleznete zde nejen tabulky se statistickými údaji o jazycích, ale i návody na luštění šifer. Několika tisícům čtenářů, kteří si knížku již koupili, doporučuji tento magazín. Naleznete v něm spoustu zajímavých informací o počítačích a v tomto seriálu také programy z knížky, přepsané do programovacího jazyka Q-BASIC, který je dodáván s každým PC, i některé další, dosud nepublikované programy.

Připravte si čtverečkovaný papír, psací potřeby a gumu a můžeme začít. Nevzdávejte se při prvním neúspěchu, protože **každý začátek je těžký.**

Autor

Přenesme se nyní zhruba o 2000 let zpět do doby rozkvětu Říma. Gaius Iulius Caesar používal ve svém vojsku šifrovací klíč, který nazýváme **jednoduchá záměna**. Každé písmeno abecedy v otevřené zprávě se zamění nějakým jiným písmenem. Použijeme-li **mezinárodní abecedu** o 26 písmenech, má šifrovací klíč tvar:

otevř. text: **A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**
šifr. text: **X Y Z A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W**

Slovo **OLOMOUC** zašifrujeme jako: **LILJLRZ.**

Česká národní abeceda má 41 písmen. Aby nedocházelo k nedorozumění, nepoužíváme písmeno CH jako jeden znak, ale použijeme písmen C a H. Česká abeceda s diakritickými znaménky tedy je:

AÁBCČDĎEÉĚFGHIÍJKLMNŇOÓPQRŘSŠTŤUÚŮVWXYÝZŽ.

Následující zpráva byla zašifrována jednoduchou záměnou mezinárodní abecedy.

Dokážete ji odhalit? Jaký text se pod šifrou skrývá?

Poznámka: Šifrované zprávy se již od 17. století pro snadnější kontrolu zapisovaly v pětimístných skupinách. Používání mezinárodní abecedy (bez diakritických znamének) umožňuje využití testů kryptoanalýzy. Mezinárodní abecedy se používá proto, aby byl usnadněn přenos zpráv (Morseova abeceda, dálnopis).

Rozluštěte tuto zprávu dlouhou 277 písmen:

QVGLN FQRAE RXVMV AWEZG RHRXV OVGCP WBEBM RPZQR XRELQ VEFWX
VZHGZ GMRPC CTZRF HRFOR FHXZV HZICC AZHZS OWLIL AELQV HRUIL
EZMRJ HRUIF CPGVI ZMVHV QVSLQ NVMLC KLFAR EZOKI REZOV XMBXS
GZAVM RXSJK LILAO FHGVM RGVGL AKIZE BHZNR KLAMZ GVCAV PORXM
VMRYV AKVXM BJKIV HGLGV MGLPO RXKLF AREZO ZIFHP ZXZIH PZZIN
ZWZQV HGVEK IEMRH EVGLE VEZOX VJ

Při luštění vám mohou být pomocníkem programy v QBASICU - **LUSTJZ** a **OPAKZN**.

Napište si zprávu čitelně na papír a očíslujte:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 . . .
Q V G L N F Q R A E R X . . .

Vyznačte si podtržením delší opakování. Snažte se písmena textu nejprve rozdělit na samohlásky a souhlásky. Orientujte se podle pořadí četností písmen (viz LUSTJZ).V textu můžete předpokládat slovo **VOJEVUDCE**. (Všimněte si schematu: **V . . EV . . . E**).

Mgr. Jiří Janeček

(pokračování příště)

Programy k seriálu **ŠIFRY & POČÍTAČ** nemohou být (vzhledem ke svému rozsahu) publikovány na stránkách PROXIMA magazine.

Máte si je možnost objednat na disketě za 60,- Kč.
(v objednávce uveďte „disk Šifry & Počítač"+velikost média)

Programy jsou určeny pro Q-Basic (součást MS-DOSu) na PC.



Apple Macintosh



Kupujete-li počítač do domácnosti nebo do firmy, možná jste si povšimli televizních reklam firmy Apple. Důležitou postavou z těchto reklam je nešťastný pan Hlaváček. A pan Hlaváček má starosti: v počítačích se nevyzná, zdají se mu drahé, z obíhání obchodů s počítači má noční můru a navíc zjistil, že tiskárny nejsou kompatibilní... Vždy se však našla hodná firma Apple Computer a problémy za něj vyřešila. Co se tedy skrývá za oním strojem Macintosh Performa 630 od Applů?

Počítač dostanete ve dvou krabicích. V jedné je samotný počítač, klávesnice, myš, kabely a dokumentace. Ve druhé barevný 14" monitor. Instalace počítače je velmi snadná: do příslušné zdířky zasunete kabel od klávesnice, do klávesnice připojíte myš a zapojíte video kabel od monitoru. Dále připojíte síťové kabely k počítači a monitoru. To je vše. Nic nelze splést - jinam, než je konektor určen, jej nelze zasunout. Zapnene počítač a... můžete pracovat. Uvítá vás příjemné grafické prostředí (mluvící česky) s nějakou tou ikonou; klepnete na ni a můžete se dát třeba do psaní firemní korespondence. Počítač již má od výrobce nainstalovány programy Claris Works (textový editor, grafický editor, tabulkový procesor, databázi) a několik dalších programů určených pro podnikatele.

Vestavěna je také zvuková karta a stereo reproduktory, takže se vlastně jedná o multimediální počítač.



TECHNICKÉ PARAMETRY

- mikroprocesor Motorola 68LC040, 66/33 MHz, Power PC ready
- paměť RAM 4 MB, lze rozšířit na 36 MB
- disketová mechanika 3,5"
- pevný disk 250 MB
- volitelná CD-ROM jednotka
- video systém podporuje monitory Apple do úhlopříčky max. 15" a většinu monitorů VGA
- kapacita VRAM je 1 MB
- podporována rozlišení 640 x 480 (32000 barev) a 800 x 600 (256 barev)
- monitor Sony Trinitron 14", velikost bodu 0,26 mm, splňuje MPR-II (snížené vyzařování)
- rozhraní 1 x Apple Desktop Bus pro připojení myši, klávesnice, tabletu a dalších zařízení
  - rozhraní 1 x síť (Local Talk, RS-234/RS-422)
  - 1 x sériový / modem port (RS-234/RS-422)
  - rozhraní 1 x SCSI (DB 25)
  - 1 x vnější monitor (DB -15)
  - stereofonní zvukový vstup a výstup
  - rozhraní pro infračervené dálkové ovládání
  - pozice pro rozšíření: komunikační / síťová karta, TX tuner, karta video vstupu, adaptér pro video výstup
  - rozměry bez monitoru: 11 x 32 x 42 cm
  - cena: 29,990 Kč bez DPH, v této ceně je již kompletní programové vybavení Apple Czech Office
  - Macintosh Performa 630 CD se liší takto: 8 MB RAM, pevný disk 500 MB, CD-ROM jednotka, cena 39.900 Kč bez DPH.

Počítače Apple byly doposud známy jako drahé stroje, které lze potkat v DTP studiích. Performa 630 z toho vybočuje: drahá není a díky dodávanému programovému vybavení se stává vhodným počítačem do domácnosti, do školy nebo pro menší firmy. S Performou 630 dostanete Apple Czech Office - celkem 4 programy:

1) Claris Works

Jedná se o integrované prostředí pro vytváření různých přehledů, ceníků, formulářů (s textem i grafikou). Claris Works má celkem 6 vzájemně propojených modulů: textový editor, grafický program pro vektorovou grafiku, grafický program pro bitmapovou grafiku, tabulkový procesor, uživatelskou databázi (kartotéku) a program pro komunikaci mezi počítači. Všechny programy lze samozřejmě ovládat myší. Uživatel si může nadefinovat vlastní ovládací tlačítka - k tomu je určena funkce Makra. Data (obrázky, texty) lze exportovat také ve formátu pro počítače PC. Integrované prostředí znamená např. možnost vytvářet grafiku přímo v textovém editoru.

2) 4D Účet

Tento program je určen pro vedení jednoduchého a podvojného účetnictví. Obsahuje funkce jako adresáře, fakturace, pokladna, banka, zakázky, ceník, atd. Podle údajů by měl být tento program schopen zpracovat i velké objemy dat.

3) File Maker Pro

je databázový program pro vytváření složitějších databází bez znalostí programování. Program má grafické rozhraní a umožňuje též víceuživatelský přístup k datům (s různými úrovněmi ochrany dat). Uživatelské rozhraní je vhodně vyřešeno.

4) Daňový poradce

usnadní život podnikateli - například při výpočtu daňového přiznání, při vyhledávání v právních předpisech, při výpočtu odpisů základních prostředků, atd.

Kvalita dodávaného software je dle mého názoru dobrá. S programem Claris Works nebude mít uživatel sebemenší problémy. Ovládání programů je díky grafickému prostředí a kontextové nápovědě intuitivní.

Performa 630

Veškerá dokumentace je dobře zpracována a je samozřejmě v češtině. Příručky k programům i uživatelská příručka k počítači jsou napsány tak, aby danou věc podle ní pochopil každý laik. Používá se minimum speciálních odborných výrazů.
Dokumentaci lze tedy hodnotit známkou 1.

4D Účet ani File Maker Pro jsme nezkoušeli. Využití programů typu Daňový poradce je úměrné tomu, jak často a za jakých podmínek bude mít uživatel k dispozici Upgrade (aktualizaci). O tyto aktualizace se stará firma Cabria software z Prahy. Akualizace jsou čtvrtletní, je však nutno si je předplatit.

Celkový dojem

Počítač Performa 630 je poměrně malá "krabička" a ani s monitorem nezabírá příliš mnoho místa. Monitor Sony je kvalitní a má příjemný obraz. S jednotlačítkovou myší Apple se pracuje dobře - myš "neujíždí" ani na hladkém povrchu. Velkou výhradu mám ke klávesnici, dodávané s Performou 630: klávesy se mačkají těžko a po deseti minutách psaní vás již budou bolet prsty (vyzkoušeno).

Komu doporučit?

Performa 630 je počítač vhodný do domácnosti, pro děti a pro studenty středních a vysokých škol. Kromě dodávaného programového vybavení lze zakoupit a provozovat i hry - jejich cena se pohybuje od 500 do 1500 Kč. Většina dobrých her existuje jak pro PC, tak pro počítače Apple a dodávají se samozžejmě jak na disketách, tak na CD-ROM. Není třeba dokupovat žádnou zvukovou kartu - zvuková funkce je již vestavěna.

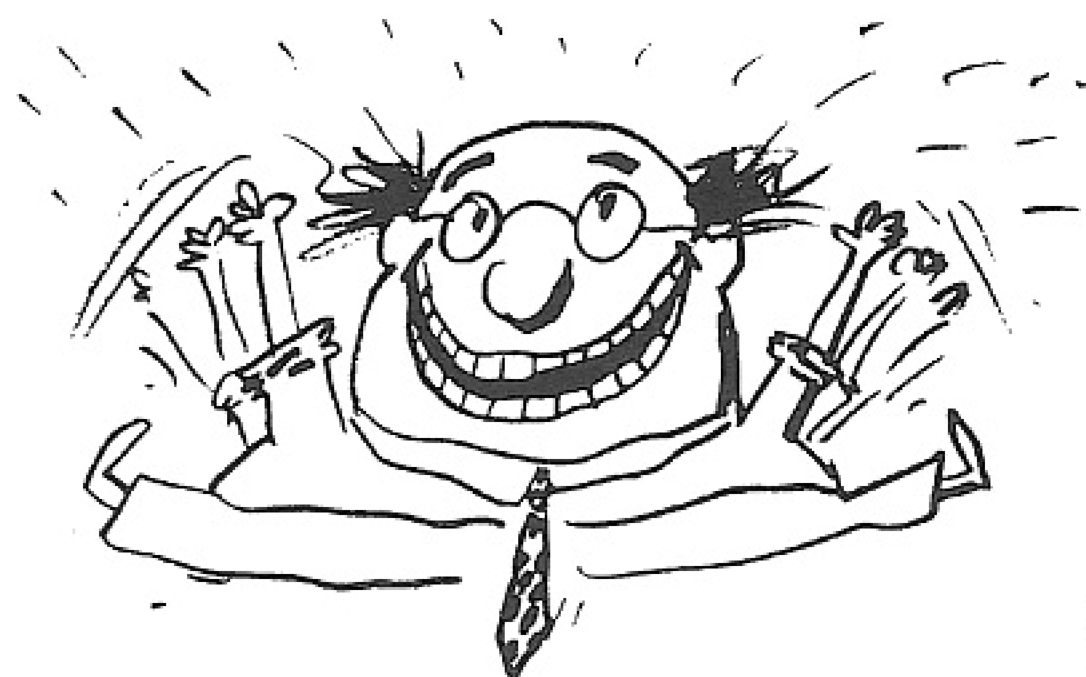
Pro novináře a spisovatele se může Performa stát vynikající náhradou psacího stroje. Výhodou je, že se uživatel nemusí starat o imstalaci programů, ovládačů, zkrátka nemusí řešit různé hardwarové a softwarové záležitosti, (kterým nerozumí a které by mu jinak ubíraly čas a energii potřebné k jeho práci, které rozumí).

Pro Desktop Publishing: výhodou je vestavěné SCSI rozhraní, takže lze bez dokupování speciálního řadiče připojit SCSI scannery, Bernouliho mechnaniky, CD-ROM jednotky a další.

Pro jakéhokoliv uživatele ovšem platí: než bude kupovat počítač, měl by si ujasnit, jaké programy na něm bude provozovat. Počítače Macintosh mají jiný hardware než více rozšířené počítače PC. Proto na nich nebudou fungovat programy pro PC. Stejně tak tiskárny pro Macintosh musí mít speciální rozhraní, určené pro tyto počítače (AppleTalk). Vybírat je z čeho - např. firma HP vyrábí oblíbené laserové a inkoustové tiskárny jak ve verzi pro PC, tak ve verzi pro Macintosh.

Petr Podařil

Počítač Platforma 630 zapůjčila firma TIS, a.s. Apple Computer IMC, Praha.



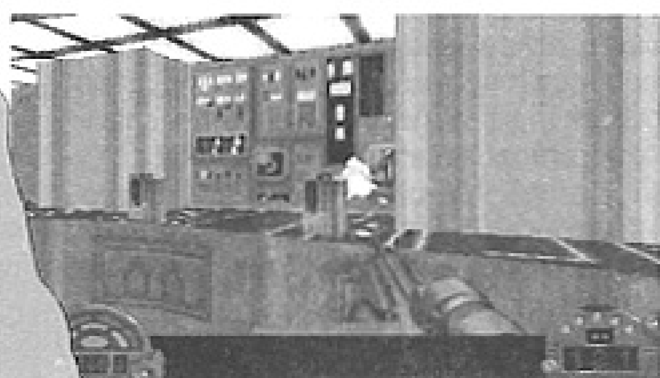
CD-ROM

VYBRALI JSME PRO VÁS

CD-ROM Games, více jak 35 hratelných dem a z toho 17 klonů populárního DOOMu! Chcete je?

DESCENT

Skutečně skvělá střílečka v dokonale trojrozměrném prostoru vám umožní stát se pilotem bojového stroje. Pocit pohybu ve třech dimenzích je v této hře propracován dokonale, takže se chvílemi přistěhnete, že se nenaklání pouze váš létací stroj, ale i židle, na které sedíte. Neexistuje zde žádné nahoře nebo dole, jste prostě v bludišti, kterým ladně proplouváte a ve kterém bojujete s cizáckými stroji. Ty se ze všech sil snaží změnit vaše vesmírné plavidlo na roj šrotu bloudící beztížným prostorem. Máte k dispozici několik typů zbraní, bohužel v demu je tento výběr poněkud omezen. Máte samozřejmě mapu, která je také trojrozměrná. Pravděpodobně vám bude zpočátku dělat problémy se v ní orientovat, ale můžete si ji zvětšit a zmenšit nebo si ji natočit tak, abyste viděli tu část, kterou právě potřebujete.



DARK FORCES

Tato hra navazuje na úspěšnou tradici Doomu. Také zde procházíte chodbami, sbíráte předměty a zbraně a střílíte vojáky, roboty a různá jiná monstra, která vám jdou po krku. Vždy před začátkem nové mise vám je řečeno, co je vaším úkolem a co je třeba najít a co zničit. A o čem vlastně je celá tato hra? Jedná se o dokonalý stroj na zabíjení, který se jmenuje Dark Trooper a který se Temná strana (Dark Side) snaží postavit. A vy v tomto plánu hrajete jistou roli. Úplně všechno o vašem poslání se dozvíte, když se podíváte na intro, které se bude líbit hlavně příznivcům Hvězdných válek. Oproti Doomu se zde objevují nové možnosti pohybu, jako je výskok, pokleknutí a pohled nahoru a dolů.

Graficky je hra zdařilá a hudba také není špatná. Menší nevýhodou je nemožnost ukládání rozehraných misí a také velikost souboru na disku - zkrátka musíte obětovat 70 mega. Hráčům, kteří si oblíbili Doom a také všechny hry v tomto stylu se bude Dark Forces nepochybně líbit a stráví s ní týdny plné napětí, nebezpečí a vzteku při bloudění nekonečnými chodbami. Je to opravdu opět něco nového se spoustou zajímavých nápadů.

Wolfenstein 3D

Tato dnes již klasická hra, kterou svého času znali snad všichni a která odstartovala slavnou éru doomovek, neztratila v průběhu doby nic ze svého kouzla. Obcházíte okolo Wolfensteinova hradu, střílíte vše, co se hýbe a sbíráte vše, co najdete. Máte k dispozici několik úrovní, které můžete absolvovat jako začátečník nebo jako ostřílený bojovník. Tato hra skutečně neomrzí.

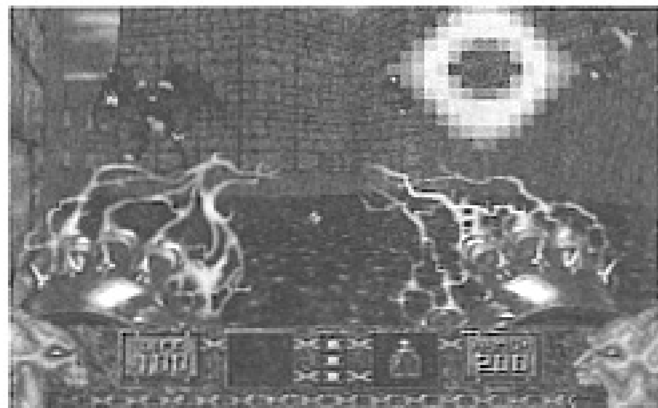
MORTAL KOMBAT III

V tomto demu máte k dispozici dvě z celkového počtu čtrnácti postav. Můžete si vybrat hru pro jednoho nebo dva hráče a jednu z pěti úrovní. Můžete hrát za Jaxe nebo za Sheevu, která s oblibou rozlévá krev po podlaze.

V tomto třetím pokračování nacházíme Zemi v tenatách černé magie. Mimozemzký císař Shao Kahn ukořistil všechny duše na naší planetě a ušetřeno bylo pouze osm bojovníků, kteří byli pod ochranou Thunder God Raydena. Tito bojovníci se nyní musí utkat s Shao Kahnem a jeho nohsledy a zachránit Zemi před absolutním zničením. Toto demo je pouze malou ukázkou toho, co můžete očekávat od plné verze. Se skvělou grafikou a digitálním zvukem je Mortal Kombat III připraven bojovat s jakoukoliv konkurencí.

HERTIC

Opět výborná hra ve stylu doomovek, možná ale až příliš podobná originálu. Hlavním hrdinou je v tomto případě kouzelník, který má k dispozici různé druhy zbraní, od magické kuše až po různé vrhače many. Každá zbraň má samozřejmě jiný efekt a na různé nepřátele platí vždy jedna zbraň nejlépe. Graficky i zvukově je tato hra zvládnuta velmi dobře. Pro milovníky Doomu je to příležitost, jak si zahrát svou oblíbenou hru v neokoukaném prostředí, proti novým nepřátelům s neobvyklými zbraněmi a bez procházení slují zpaměti.



WORMS

Hra Worms je jasným důkazem toho, že skvělá hra může být vytvořena i na docela skromném základě. Krásně graficky i skromně a efektně zvukově zpracovaná hra je o několika malých červících, kteří jsou rozmístěni po krajině a chtějí se vzájemně zničit. Jedná se o prastarý algoritmus zamíření střely pomocí úhlu a síly výstřelu.

Červíci mají k dispozici širokou paletu zbraní. Můžete si na zabití svého červího přítele vybrat obyčejnou pistoli, pušku, bazooku, střelu, minu nebo časovaný granát. Vždy je nutné podle situace vybrat takovou zbraň, která bude mít co nejničivější účinek pro nepřítele a zároveň neuškodí vám. Postupně po červících zůstávají jenom hrobečky a krajinka se mění v rozstřílené bojové pole. Zahrajte si červíky a sami se přesvědčíte jak nevinně vypadá bestiální násilí.

PROFIT$ WARNING

Cíl této hry je velice jasný. Vydělejte více peněz, než kdokoliv jiný. A proč byste se o to měli snažit? Protože vítěz dostane BMW 328Si nebo 25 tis. liber v hotovosti. To není zrovna málo, že ano? V tomto demu si můžete zahrát bez nutnosti zapojovat se na nějaký další počítač, ale jsou zde oproti ostré verzi jistá omezení. Můžete obchodovat pouze s padesáti emisemi a také nedostáváte skutečné ceny, ale jsou zde pouze uložena historická data a můžete vlastnit jen jedno portfolio. Stáváte se zkrátka burzovním spekulantem a správným složením portfolia a anylýzou vývoje cen musíte vydělat balík.

TERMINAL VELOCITY

Píše se rok 2704 a armády celého vesmírného systému přiletěly na Zem a snaží se vyhladit celé lidské pokolení. Proto jste tady vy, pilot TV-202, jeden z nejlepších. Máte za úkol zničit nepřátelské bojové stroje a zjistit, kdo stojí za celým tímto útokem dříve, než bude pozdě. Demo obsahuje pouze první misi, ale v plné verzi je ještě šest planet, osmnáct dalších úrovní, přes dvacet nepřátel, skvělá grafika a digitální zvuk a dokonalý 3-D pohyb. Tady si skutečně vychutnáte pocit z rychlého letu.

Alex Cossac

DOPORUČUJEME



Endorfun je hra plná podivné hudby, kmenových rytmů a hypnotických obrázků. Její námět je sice tak prostý, ale zato dokonale zpracovaný.

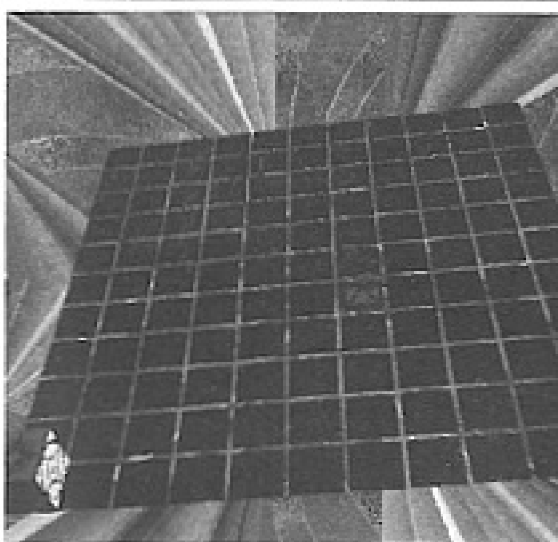
Hra běží pod Windows 3.1 a vyšší verzí tohoto prostředí. Pro rozběhnutí potřebujete třiosmšestku, čtyři mega RAM a pokud možno zvukovou kartu.

Oč vlastně ve hře běží? Po spuštění se před vámi rozvine síťovaná plocha nepravidelného (nebo pravidelně nepravidelného?) tvaru. Na ní kdesi bliká jednobarevný čtvereček a stojí vaše barevná kostka. Cílem hry je válet kostku po ploše tak, aby se dostala na blikající barevný čtvereček a to se stejnou barvou horní stěny jako je onen čtvereček. Chápete? Jestli ne, tak znovu... Máte barevnou kostku, která má každou stěnu jinak barevnou. K tomu ještě čtvercovou síť nepravidelného tvaru. Ta má všechny plochy obarveny na černo, kromě jediného políčka, které má jinou barvu a bliká. Pokud hnete kostkou - překlopí se a její vrchní stěna změní barvu. Dostanete-li kostku na blikající políčko (tam jde překlopit jen tehdy, bude-li pak na horní ploše stejná barva, jakou má barevné políčko) dostanete za to samozřejmě body a hra pokračuje dál. Objeví se vám další blikající čtvereček a tak pořád dokola. Průběh je samozřejmě ze strany počítače znepříjemňován. Mimo blikajících barevných čtverečků se začnou objevovat i neblikající, které vám zmenšují plochu, ale dají se odstranit stejným způsobem jako blikající. Po určité době úspěšného hraní se vám změní tvar hrací plochy a barevné čtverečky začnou přibývat čím dál rychleji. Hra je samozřejmě omezena časem, takže po jeho vypršení končí...

Za zmínku stojí i velice zajímavá hudba. Prolíná se v ní rytmus domorodých kmenů se zvuky bubnů a podivná psychedelická počítačová skladba. K tomu ty magické obrazce na pozadí...

P. Phillips





Obsah CD-ROM

vysvětlivky:

- 💻 konfigurace počítače
- 🖱 ovládání
- SB Sound Blaster
- ROLLING nehratelné demo (show)

Blake Stone
386, 4Mb RAM, SB
nastavitelné

Catacomb Abyss
386/33, 4Mb RAM

Cool Spot
386, 4Mb RAM
nastavitelné

Cyclone
386, 4Mb RAM
8-dopředu, 2-zpátky, 4-vlevo, 6-vpravo, 7,9,1,3-šikmo, + - jump, myš-pohyb kříže, mezera-střelba, Enter-otevřít a vzít

Dark Forces
386, 4Mb RAM, SB
nastavitelné

Depth Dwellers
386, 4Mb RAM, SB
šipky-pohyb, mezera-střelba, F-skok, T-transport

Descent
386DX, 4Mb RAM
šipky-směr, Ctrl-střelba, A-dopředu, Z-dozadu

Doom V1.666
386, 4Mb RAM, SB
šipky-směr, Ctrl-střelba, mezera-otevření dveří

Druid-Daemons
486 DX/50, 8Mb RAM, SVGA, SB
myš

Endorfun
386, 4Mb RAM, Windows 3.1, SB
myš nebo šipky

Fury3
486, 8Mb RAM, Windows 3.1, SB
šipky-směr, mezera-střelba, F-turbo

Heretic
386, 4Mb RAM, SB, myš
šipky - směr pohybu, Ctrl - úder

H.U.R.L.
386/33, 4Mb RAM

I.M.Meen
486/25, 4Mb RAM, SB
šipky-směr, mezera-úder

Isle Of The Dead
386, 4Mb RAM
šipky - pohyb, mezera-střelba

Kens´ Labyrinth
386/33, 4Mb RAM

Laser Chess
386/33, 4Mb RAM, VGA

Mech Warrior 2
486, 8Mb RAM, 45Mb HD, myš, SB
nastavitelné

Mordor
386, 4Mb RAM, Windows 3.1, SB

Mortal Kombat III
486/33, 8Mb RAM, SB
nastavitelné

Overlord
386DX, 4Mb RAM, VGA/SVGA, SB
joystick a klávesnice

Power Drive
386DX, 4Mb RAM
mezera-řazení, šipky-vpravo a vlevo, nula/Insert-plyn

Profit$ Warning
486, 8Mb RAM, Windows
myš

Quarantine
386/33, 4Mb RAM
šipky-směr jízdy, Alt-výběr zbraně, Ctrl-střelba, mezera-kulomet na kapotě

Rise Of The Triad
386
PageUp-pohled nahoru, Page Down-pohled dolů, Ctrl-střelba, Enter-změna zbraně, mezera-otevřít dveře

Shadowcaster
386DX, 4Mb RAM
myš

Spear of Destiny
386
šipky-směr, Ctrl-střelba, mezera-otevřít dveře

System Shock
386/33, 4Mb RAM, VGA, myš
šipky-pohyb, mezera-skok, pravá myš-použij, levá myš-úder, F3-mapa

Terminal Velocity
486DX2/66, 8Mb RAM
nastavitelné

The Dig
486, 8Mb RAM
myš

The Machines
386, 4Mb RAM,
F7-nastavení kláves

The Settlers
386, 4Mb RAM
myš

Toxic
386, 4Mb RAM, VGA

Unnecessary Roughness
386, 4Mb RAM, VGA
myš a joystick, číselná klávesnice-různé pohledy na hřiště

Worms
386, 4Mb RAM, SB, myš

Wrath Of The Earth
386, 4Mb RAM
nastavitelné

Wolfenstein 3D
386/33, 4Mb RAM

Zoop
486, 4Mb RAM, SVGA, Windows
šipky-směr, Ctrl-střelba

CHCETE-LI SPUSTIT DEMA Z CD, POSTUPUJTE TAKTO:

Vložte CD do vaší CD-ROM mechaniky a v DOSovém příkazovém řádku přeskočte na příslušný disk. Například, pokud máte vaši CD-ROM mechaniku instalovánu jako disk D, napište D: a ENTER.

Vše, co je uloženo na tomto kompaktu, je ovládáno jednoduchým MENU. Do něj se dostanete po napsání a odeslání příkazu MENU opět v DOSovém příkazovém řádku. Následně se vám vypíší všechny tituly uložené na tomto kompaktu. Pro spuštění kteréhokoliv z dem stačí napsat a odeslat číslo příslušející požadovanému titulu. Některá dema se částečně nebo úplně instalují na hard disk, takže po vás budou vyžadovat souhlas k provedení této operace. Ve chvíli, kdy je demo nakopírováno, mělo by již běžet bez problémů. Přesto od vás budou některé hry požadovat ještě nastavení konfigurace vaší zvukové karty. Implicitně je nastaven SoundBlaster na adrese 220, DMA 5, IRQ 1. Mohou se také vyskytnout problémy s nedostatkem konvenční paměti; potom je potřeba ji patřičně nakonfigurovat.

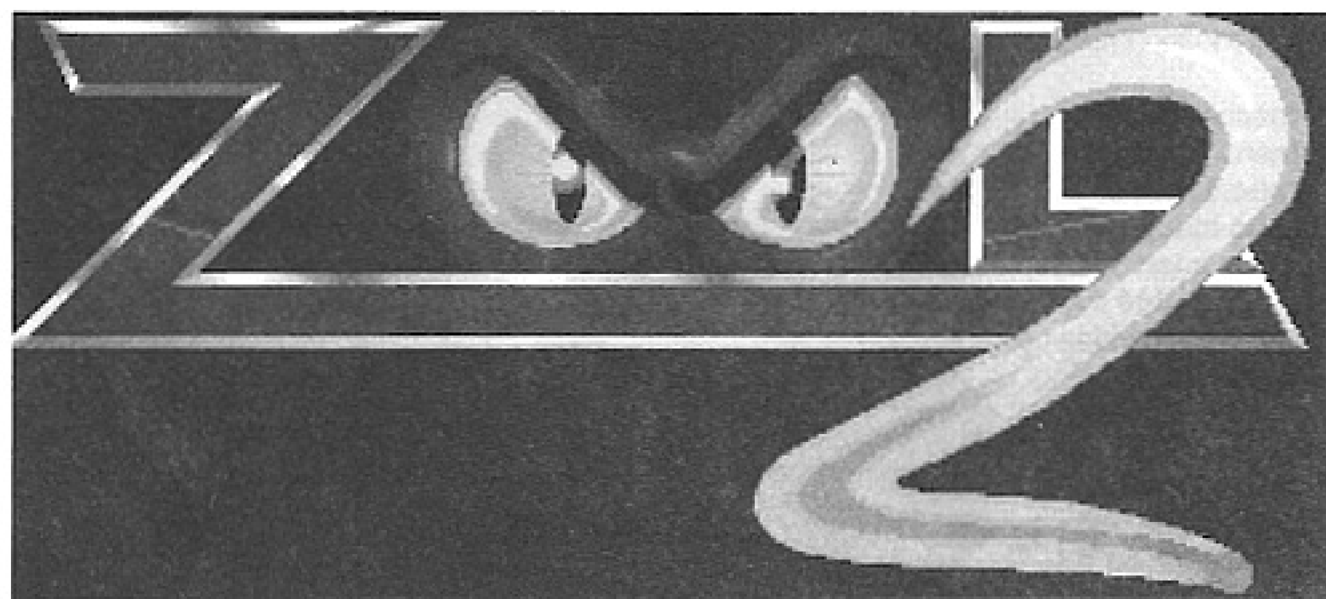
Při problémech můžete volat technickou podporu na tel.: 01 202 299900 (upozorňujeme, že toto číslo je do USA).

PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA
hratelná dema na CD-ROM

DISK

VYBRALI JSME PRO VÁS

ZOOL 2 - máte chuť na laskominy od firmy Chupa Chups? Jestli ano, tak neváhejte a honem rychle si nahrajte toto hratelné demo a začněte sbírat všechy ty sladkosti a dobrůtky...

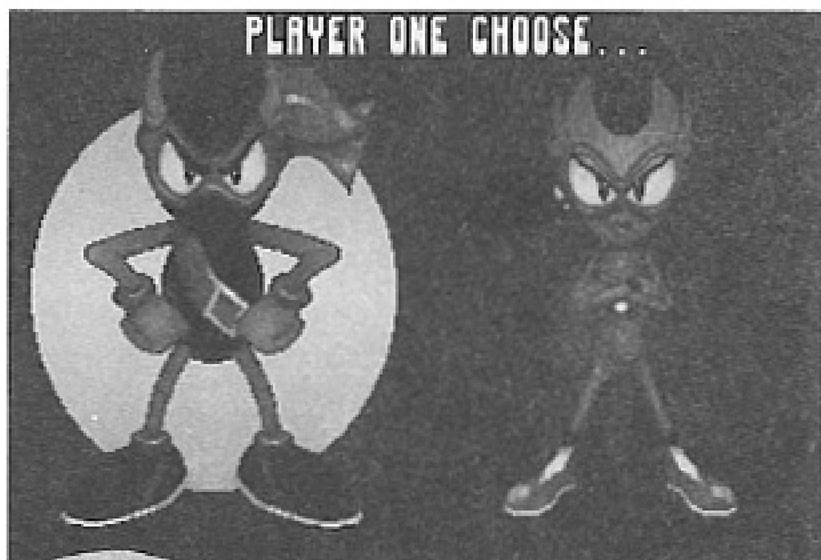


ZOOL 2

Tato hra je od GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE a spustíte ji, jestliže máte počítač kompatibilní s IBM PC s procesorem 80386 a vyšším, grafickou kartu VGA, paměť 4MB RAM a něco málo volného místa na vašem harddisku. Pokud máte zvukovou kartu, uslyšíte i dobrou hudbu nebo zvuky.

Tak a teď už zpátky ke hře samotné. Vystupujete v ní jako mravenčí ninja Zool (chlapec) nebo Zooz (dívka) - záleží na vás, koho si vyberete. Jste vysláni do akce ve scrollující krajině plné spletitých chodeb a různých plošinek. Vaším úkolem je ničit, střelbou vajíčkami nebo piruetou ve výskoku, pohybující se cíle jako jsou ptáci, ježci, skákající paňáci, pobíhající vajíčka, pelikáni atp. Za každého mrtvého dostanete pár věciček na zub - červíky, kuřecí stehýnka, ryby... Sponzor hry - firma Chupa Chups - pro vás připravila také pár výhod. Skočíte-li na nějaký z jejich znaků, získáváte bonus ve formě zlatého kroužku, chvilkové nesmrtelnosti, pomocníka (vaše druhé já) atd. Hra má dokonce i tajné místnosti, do kterých si musíte probourat chodbu. Stojí to ale za to. V nich na vás čeká plno lízátek právě od zmíněné firmy. Za všechny tyto věcičky dostáváte body, které se vám hromadí na vašem kontě.

Všechno vaše snažení je omezeno časovým limitem, vaší energií a počtem životů. Každý lehký dotyk o vašeho nepřítele vede ke ztrátě energie, které není nikdy dost a ten čas...



Ovládání

Je to prosté. Pohyb řídí pouze pět kláves a jsou to ty nejznámější - kurzorové šipky pro pohyb a Enter pro střelbu. Jdou s nimi však dělat různé triky. Určitou kombinací kláves umí ninja šplhat po stěně. Skočíte-li na vajíčko (tzv. „volské oko"), vymrští vás vzhůru jako trampolína. Střílejte do zdí, jistě někde objevíte tajnou chodbu. Určitě jste na tyto klávesy zvyklí a tak vám to půjde pěkně od ruky.

Hra má samozřejmě také konfigurační menu, které se dá vyvolat během hry tlačítkem Esc. V něm můžete použít klávesu 'F1' jako vypínač a zapínač zvuků, 'F2' jako přepínač hudba/zvukové efekty, 'F3' pro změnu velikosti obrazovky, 'F4' jako přepínač klávesnice/joystick, 'F5' pro nastavení ovládacích prvků na klávesnici, 'F6' pro kalibraci joysticku a 'F7' pro ukončení hry.

Hudba

Je vskutku okouzlující jako hra samotná. Demo má však jednu slabinu. Při hře si nemůžete vychutnat hudbu a zvuky najednou. Je to volba buď a nebo. Je sice pěkné, že vám nějaká skladba hraje, ale přece jenom zvuky jsou zvuky - alespoň slyšíte střelbu a „nářky" umírajících, což je dobré kvůli orientaci.

Grafika

Nic proti. Je fakt dobrá (postavičky jsou jako živé). A hlavně rychlá. To scrollování obrazu si můžete vychutnat (pokud vás ovšem během té chvilky nikdo nezabije). A ti červíčci, jako bych je někde viděl, že by Worms? Ale to se mi určitě jen zdá...





Závěr

No prostě Zool 2 je taková typická oddychová hra s dobrou grafikou a animací, neméně pěknou hudbou a typickými zvuky pro tyto střílečky. Škoda jen, že jsem měl možnost hrát pouze demoverzi. Plná totiž obsahuje šest zón, z nichž každá má tři podúrovně.

P. Phillips

PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA co najdete na disku...

SKOČ DO ZDI



JAK SE STAVÍ POČÍTAČ

Nejprve dovolte, abych se představil: jmenuji se Lukáš Douša, je mi 15 let a chodím do 2. ročníku střední školy. Už 4 roky vlastním počítač Sinclair ZX Spectrum+ s kazetovým magnetofonem. Na „spektru" jsem se už naučil programovat v BASICU a ASSEMBLERU. Jenže ZX Spectrum pochází z roku 1982 a není nejrychlejší, kazetové operace nejsou také moc pohodlné, tak jsem se rozhodl pořídit si počítač PC AT. Počítač jsem si mohl koupit, ale nepatřím k těm, kdo má zase tolik peněz a Spectrum se mi zase nechtělo prodat (nevím, kde se ten sentiment vzal). Jako úspory jsem měl sumu asi 2 500 Kč.

Začátek počal sháněním literatury. Mohu doporučit sérii článků Amatérská stavba počítače PC od pana ing. Petra Holyszewského, která vycházela v časopise Amatérské rádio - červená čísla 5-7/94, kde je postupně a přehledně popsána stavba PC. Už jsem tedy věděl jak, ale ještě zbývalo sehnat součástky. Několik měsíců čekání na vhodný inzerát v TIP servisu (ústecký inzertní týdeník). A tu přišel (ten inzerát). Jakýsi pán prodá Motherboard 286/12 MHz s 1 MB RAM a klávesnicí za 600 Kč (dnes by to stálo cca 400 Kč - vývoj jde rychle kupředu). U inzerátu byl telefon, tak jsem mu hned zavolal. Další den (v pátek) jsem s ním už měl schůzku na náměstí v 9.00 h - pokud hádáte, že to bylo místo školy, hadate správně (nedoporučuji vám to) i když to napětí bylo obrovské - čekat místo školy na náměstí u McDonalda jako sloup a vyhlížet pána se žlutou igelitkou jako nějaký tajný agent. Abych vás dál nenapínal - poznal jsem ho a obchod byl uzavřen. A opět nějaký čas čekání.

Další inzerát byl od jiného pána, který součástky skupoval a sestavoval z nich kompletní PC AT, které obratem prodával. Na telefonický dotaz, zda prodává i samotné součástky, odpověděl kladně. Několik telefonátů a už měl na skladě monitor (Hercules) - mohl jsem si dokonce vybrat mezi černým a bílým provedením. Nakonec jsem si monitor koupil (černý - bílý už neměl) za 700 Kč. Ptal jsem se u něj i na skříň se zdrojem, ale za 1700 Kč ji nechci i když musím uznat, že chyba ve zdroji zničí všechny součástky. S monitorem jsem jel na návštěvu ke spolužákovi, aby ho přes víkend pořádně prohřál. Byl funkční a to dokonce výborně - měl bílé body a celkový vzhled byl také hezký. A opět nějaký čas čekání.

A přišly podzimní prázdniny a s kamarádem jsme jeli na nákupní výlet do Prahy - cestovné 88 Kč. Ústí n. L. není žádná malá vesnička, ale oproti Praze je (inu hlavní město). Ještě, že jsme měli mapu. V Praze jsme podle informací získaných předem našli asi sedm počítačových bazarů. Bazar v Růžové ulici byl asi nejvybavenější. Na otázku, zda mají skříň se zdrojem, odpověděli: „ano máme - za 800 Kč" - velmi výhodný obchod, ale podržet nám ji (tu skříň) do odpoledne se jim nechtělo. Šli jsme projít ještě město, když už jsme tam byli. Po návratu skříň měli a to dokonce už jenom za 600 Kč. Tak jsem ji koupil a k tomu ještě disketovou mechaniku 5,25"/360 kB (100 Kč). Karta pro monitor Hercules se ale shání velmi těžko, v Jimazu ji sice nabízeli i se zárukou, ale za 420 Kč.

Doma jsem (opět na inzerát) koupil kartu na Herkula za 100 Kč + poštovné. Od dalšího spolužáka jsem koupil HDD 20 MB MFM s řadičem a porty za 200 Kč. A součástky byly všechny. Ale to skládání dohromady, nastavování setupu a jiné problémy s kompletováním byly stršné, ještě že jsem měl alespoň dokumentaci k motherboardu a půjčené knížky. Většina firem počítač s tímto vybavením nabízí okolo 5.000 Kč a to jsou repasované (sestavené z použitých dílů). A nyní pojďte počítat:

Motherboard	500
Klávesnice	100
Monitor Hercules	700
Skříň se zdrojem	600
FDD 5,25"/360 kB	100
Karta Hercules	100
HDD 20 MB + řadič	200
	2.300

Ještě přičíst cestovné, software, diskety a je to za 2.500 Kč. Disketová mechanika 3,5", která je standardem dneška, přijde na 800 Kč i méně. Dohromady je to: PC AT 286/12, 1 MB RAM, FDD 5,25"/360 kB, HDD 20 MB, monitor Hercules, case Desktop, klávesnice US/CZ za 2.500,- Kč.

S touto konfigurací, která je taky dost pomalá, jde dělat spoustu úprav, např. koupit výše uvedenou disketovou mechaniku, dokoupit RAM, koupit zvukovou kartu, vylepšit HDD, koupit lepší motherboard a za chvíli je z toho klasická 486 se 4 MB RAM.

Pro Proxima Magazine napsal

-LA-

PROXIMA MAGAZINE

ZX Spectrum & Didaktik

Software a hardware pro osmibitové počítače ZX Spectrum, Didaktik Gama, Didaktik M, Kompakt
Není-li uvedeno jinak, je veškerý software k dispozici na kazetách i disketách.
pouze na disketě / disketové verze
pouze na kazetě / kazetové verze

HRY

České hry - komplety

Bad Dream (5 her) 150
Bad Dream, Krtek, ATP Tour, Aknadach, Tom Jones

Letris (5 her) 150
Letris, Star Dragon, Atomix, Double Dash, Bearland

Expedice (3 hry) 150
Expedice, Hexagonia, Music Logic

Mah Jongg (5 her) 150
Mah Jongg, Perestrojka, Exploding Atoms, Akcionář II, Telefony I

Fuxoft uvádí (7 her) 150
7 her populárního Františka Fuky: Poklad, Kaboom, Podraz 2, Bowling, Indiana Jones I - III

Tinny (5 her) 150
Tinny, Adventurer, Mluvící balík, Koky, Xor

Tango (5 her) 150
Tango, Magic Dice, Honba za pokladem, Veselé velikonoce, Silvestrovská pecka

Heroes (5 her) 150
Heroes, Archeo, Orion, Útok bílé myšky, Jet Man Silly

Peloponéská válka (2 hry) 150
Hry Peloponéská válka, Aven

České hry - samostatné

Inferno 150
strategická kosmická střílečka

Jméno růže (od 18 let!!!) 140
erotická adventure pro dospělé

Jméno růže 128 140

Zahraniční hry - komplety

Balls, Boots (4 hry) 290
The Double, Aust. Rules Football, Soccer Challenge, Rugby Boss

Fun (4 hry) 290
Everyone's a Wally, Rik the Roadie, Slug, Borgon Basement

Big Hits (4 hry) 290
Skool Daze, Yeti, Flunky, Hysteria

Fight Fright (4 hry) 290
Who Dares Wins II, Aliens USA, Fallen Angel Frightmare

Megaheroes (4 hry) 290
Dandy, Freddy Hardest I, II, Space Trooper, Captain S

Speedstunts (4 hry) 290
BMX Ninja, Stunt Experts, Mountain Bike, Turbo Bike

Supersports (4 hry) 290
Basket Master, Kentucky Racing, Championship Sprint, Hawaii

Warzone (4 hry) 290
Army Moves I, II, War I, II, 19 Boot Camp, River Rescue

Action (4 hry) 290
Strike Force Cobra, Gun Boat, Combat Zone, Dead or Alive

Sports (4 hry) 290
Rallye Driver, End Zone, Run for Gold, Soccer Boss

Horror (4 hry) 290
Rocky Picture Horror Show, Nosferatu the Vampire, She Vampires, Neil Android

Thrillers (4 hry) 290
Fury, Split, Mega Apocalypse, Vixen

Toppers (4 hry) 290
Tarzan, Olink, Spin Dizzy, Confusion

Airpower (4 hry) 290
Mojonnes, Ace 2088, Implosion, Hellfire Attack

Cute (4 hry) 290
Howard the Duck, Danger Mouse in Double Trouble, Punch & Judy, Star Paws

World Sports (4 hry) 290
Baseball, Grid Iron 2, Judo Uchi Mata, Basketball

Zahraniční hry - samostatné

Kwik Snax 150
Samantha Fox Strip Poker (od 18 let!) 210
Popeye 1 170
Popeye 2 170
Popeye 3 170
Rex 180
Hero Quest 190
Hard Drivin 190

Zahraniční hry od CodeMasters

Hry jsou v barevných kartonových krabicích a některé obsahují i barevný plakát. K některým je dodáván český návod.

CD Games Pack (30 her, jen na CD) 540
BMX 2 Dirt Biking, Treasure Island Dizzy, Snooker, Fast Food, Rugby Simulator, Jetski Simulator Part A, Dizzy, 3D Starfighter, BMX 2 Quarry Racing, Pinball Simulator, Pro Ski Simulator, Ghost Hunters, Jetski Simulator Part B, Grand Prix Simulator 2, Super Stuntman, Fruit Machine Simulator, BMX Freestyle, ATV Simulator, Street Soccer, Moto X Simulator, Twin Turbo V8, Death Stalker, Indoor Soccer, Bigfoot, Arcade Flight, Skateboard Simulator, Soccer Skills, Street Gang Football, Super Robin Hood, Vampire, Ninja Massacre
Vyšší rychlost nahrávání než z kazety, obsahuje potřebné kabely pro propojení přes joystick - port

4 Soccer Simulators (4 hry) 150
11-a-side Soccer, Indoor Soccer, Soccer Skills, Street Soccer

Dizzy Collection (5 her) 380
Magicland Dizzy, Treasure Island Dizzy, Fast Food, Fantasy World Dizzy, Dizzy

Cartoon Collection (5 her) 360
Spike in Transylvania, Slightly Magic, Seymour Goes To Hollywood, CJ's Elephant Antics, Dizzy

Smash 16 (16 her) 360
Ski High Stuntman, SAS Combat, Guardian Angel, Super Hero, Mig 29, Ghost Hunters, Super Robin Hood, Frankenstein Junior, Super G Man, Terra Cognita, KGB Super Spy, Ninja Massacre, Arcade Flight Simulator, Kamikaze, 3D Starfighter, Operation Gunship

Dizzy's Excelent Adventure (5 her) 360
Kwik Snax Dizzy, Spellbound Dizzy, Panic Dizzy, Dizzy Down the Rapids, Dizzy - Prince of the Yolk Folk

Super All Stars (5 her) 360
Turbo the Tortoise, Magicland Dizzy, Captain Dynamo, CJ in USA, Steg the Slug

Superstar Seymour (5 her) 360
Sergeant Seymour Robotcop, Seymour Goes to Hollywood, Stuntman Seymour, Super Seymour Saves the Planet, Wild West Seymour

Zahraniční hry - ostatní

Mega Hits (10 her) 310
3D Starstrike, Blue Thunder, Son of Blagger, Psytron, Wheelie, Bugaboo, Automania, Fall Guy, Blade Alley, Penetrator

Computer Hits (12 her) 290
Bride of Fankenstein, Contact Sam Cruise, Spin Dizzy, Judo Uchi Mata, City Slicker, Sacred Armour of Antiriad, Deactivators, Starquake, Pyracurse, Pulsator, Revolution, Dandy

Mega Hot 360
Advanced Terrain Vehicle Simulator (ATV), BMX Simulator, Fruit Machine Simulator, International Rugby, MIG 29, Advanced Pinball Simulator, Pro Tenis

UŽIVATELSKÉ PROGRAMY

České uživatelské programy

Desktop 210
špičkový textový editor, pracuje i s obrázky, tiskne na všech nejrozšířenějších tiskárnách

Desktop 300

Klub uživatelů Desktopu č. 1 150
fonty, obrázky a utility k DESKTOPu

Ultra BT (KUD č. 2) 160
tisk na BT-100 v super-jemném rozlišení

Klub uživatelů Desktopu č. 3 150
další várka fontů, obrázků i utilit

Ultra LX a LQ (KUD č. 4) 180
super tisk z DESKTOPu na tiskárnách 9/24 jehel EPSON a kompatibilních

Orfeus 131
hudební editor pro ZXS 48k

Orfeus 150

Tools 80 260
diskový manažer pro D-40, D-80 nebo Kompakt

Prometheus 199
assembler, disassembler a monitor - naprogramujte si svůj vlastní program ve strojovém kódu

Prometheus 250

Prometheus 128 300
verze PROMETHEA pro ZXS 128

Devast Ace II 180
obrazovkový monitor pro konečné ladění programů, hledání POKE do her, crackování, atd.

Apollon 260
databázový program - kartotéka

User 1 130
4 kopírovací programy, monitor Devast Ace a grafický monitor WLEZLEY

User 2 170
komprimační programy Mr. Pack II a PRESSOR VI

Tools Copy 160
diskové kopírky pro majitele jedné disketové jednotky, převaděč disk - kazeta

Edit Sampler 100
záznam a přehrávání samplovaných zvuků

Art Disk 68
disková verze populárního grafického editoru

Tolstoj 240
rozsáhlý databázový systém, slovníková databáze

Source I 90
zdrojové texty k příručce Assembler a ZXS I

Source II 90
zdrojové texty k příručce Assembler a ZXS II

Source ROM D-40 90
zdrojové texty k příručce Rutiny ROM-D40

Calculus 299
špičkový tabulkový procesor, široká možnost uplatnění, kvalitní tisk

SQ Tracker 230
nejlepší hudební editor pro Melodik (ZXS 128 - AY), možnost využít hudeb ve vlastních hrách, demech

Účetní DPH 400
jednoduché účetnictví s evidencí DPH pro podnikatele

ZX to PC Win pro IBM PC 200
konverze obrázků ze Spectra na PC

Dr. Disk 290
diskový doktor - obnovuje smazané soubory, prohlíží a opravuje diskety

SQ Demo Komplet 120
demoverze SQ-Trackeru, ukázkové hudby

File Manager 90
univerzální manažer pro spouštění programů z disket, možnost ikonky ke každému programu

Tisková rutina "Color" 90
tisk na barevných jehličkových tiskárnách, barevná kopie obrazovky na tiskárnu, barevný tisk z programu CALCULUS

Public Domain programy

Levné programy pro každou příležitost. Návod je obvykle na disketě jako zdrojový text (můžete si jej vytisknout). V závorce může být uvedeno číslo ZX magazínu, kde byl komplet popsán. X značí, že je toto číslo již rozprodáno.

Public 1 65
Merlin, Amiga simulátor, Melody Music 1 - 3, Piškvorky (5/92, X)

Public 2 65
IQ Test, Madload, Wine studio., Melody Music 4 - 6, Quang (5/92, X)

Public 3 65
Assembler, IUC 88+, Supratapex, Prodos, Prodos Demo, Wlezley Alfa, Zdrojové texty (6/92) (1/93 X)

Public 4 65
AY Driver, AY Gama Music, Plošné spoje, Amiga Dm, Magic Demo, Swing, Melody Box, Obrázky (2/93, X)

Public 5 65
Diagramy, PXD 1 - 3, Gen UDG 21, Tetris 1,4, Logik 2, Logik, GoTo 62162, Part (2/93, X)

Public 6 65
BT, Katalog, Videostop, Tomal, Tomal Demo, Sokoban, Znakové sady pro Desktop (2/93, X)

Public 7 65
Mr. CAT, Hádej, Hra v 15, Selector, Test mládí, Erotický test (4/93)

Public 8 65
AD-Man, Teploty, Mach, Patnáctka, Velký křeft (5/93, X)

Public 9 65
Coder 19.93, ZX Sampler, Compressor, Screen Maker, Face Demo, Automat (5/93, X)

Public 10 65
Converse, Comprese, Unsnap, Scacksnap, Cool Spot, Videoping (1/94)

Public 11 65
Simpsons Demo, TNT Demo, MAD 3, Hudby, Graf 2, Logan (1/94)

Public 12 65
Pro DESKTOP: Fonty, utility a diskový ovladač Gama (1/94)

Public 13 65
FAT Doctor, Picture Maker for FM, Square Load, UDG Editor, Boulder Dash, Videostop (1/94)

Public 14 65
Šílený sen Pavla Horáka, The Misha Megademo, Melodie pro Orfeus a pro Wham 128 (1/94)

Public 15 65
Převaděč, Popiska, OOIS, T Stopa, Poke, IQ Test, Chamurapi, Návrat (1/94)

Public 16 65
Převozník, D.O.S.T.A., Budík 1, 2, Obrázky (2/94)

Public 17 65
Phobos, Disk Poke Loader, CAT, SM AY Demo, Mines, BT 100 Demo, Průmka, XMas Demo (2/94)

Public 18 65
Collection & Music Pack: hudby pro AY modul, hudby pro interní reproduktor (3+4/94)

Public 19 65
Kupec, Super Loader, Noty, Under World Demo, Sample Box, Sportka, Ztracený poklad (3+4/94)

Public 20 65
UDG Designer, Font Designer, Finder, Datadluh 50, Fonty, Utilita for BT 100 & Calculus (5/94)

Public 21 65
BMP Convert, BMP Demo (5/94)

Public 22 65
Come Early Home, Texter, Mapland, Superplayer (5/94)

Public 23 65
Anglicko - český slovník

Public 24 65
AY Player, the Best Format, Mr. Window, Disk Rename, SNAP screen, PC format, Refresh File, EXT Change, EXT Rename, Y-Z Change

Public 25 65
Antares, Dark Castle, Dungeon Demo, Melody Music, Tetris

Literatura pro ZX / Didaktik

Assembler a ZX Spectrum I 70
naučte se programovat ve strojovém kódu - příručka pro začátečníky

Assembler a ZX Spectrum II 70
naučte se programovat ve strojovém kódu - příručka pro pokročilé

Rutiny ROM D-40 65
komentované výpisy nejdůležitějších rutin operačního systému M-DOS

ZX magazín 6/92 14
ZX magazín 3,4/93 20
ZX magazín 1,2,3+4,5,6/94 26
ZX magazín 1,2/95 36
PROXIMA magazine 1/95 30
PROXIMA magazine 2/95 30
PROXIMA magazine 1/96 30

HARDWARE

Náhradní díly - doprodej

Z-80 CPU 45
ROM (pro ZXS, ZXS+, Gamu) 150
Membrána pro ZX "gumák" 190

Počítače, disketové jednotky

Kompakt 6.600
osobní počítač (48 kB RAM) + disketová jednotka 3,5" 720 kB

Didaktik M - osobní počítač 3.300
osobní počítač (48 kB RAM), připojení na běžný televizor a kazetový magnetofon

D-80 disketová jednotka 4.680
3,5" 720 kB disketová jednotka k ZX Spectru, Didaktiku Gama / M

Joysticky + redukce kabelu

QS 111A Turbo II 360
QS 137F Python 1M 390
QS 131 Apache 260
Redukce joysticku pro Didaktik M 170
Redukce joysticku pro Didaktik Gama 240

Tiskárny pro ZX / Didaktik

Doporučujeme Epson LX-300, Epson LQ-100, Star LC-90, Star LC-240, Star LC-240 CL.
Ceny najdete na následující stránce, popř. vám je sdělíme na telefonický dotaz.

Kabel k tiskárně

Kabel tiskárna <-> Didaktik G/M/K 450
Pozor - tyto kabely dodáváme pouze s tiskárnami při jejich zakoupení, dodatečně již ne!

Autorizovaní prodejci software a příslušenství pro ZX Spectrum a Didaktik

PROXIMA - software nové dimenze
Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 520 01 82, fax 047 / 520 90 39

PROXIMA - shop
OD Labe, 400 01 Ústí nad Labem
tel. 047 / 521 07 51 linka 252

PROXIMA - Děčín
Tržní 17, 405 02 Děčín
tel. 0412 / 530 052

PROXIMA - zásilková služba
P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem
tel. 047 / 522 09 16, fax 047 / 520 90 39

Klub602
Martinská 5, Praha 1, tel. 02 / 265162

Consul
Pálenická 28, Plzeň, tel. 019 / 523721

Kompakt servis
Masarykova 1192, Veselí nad Moravou
tel. 0631 / 2321

Elektronik Malina
Duchcovská 15, 415 01 Teplice
tel. 047 / 28197

Didaktik Market
Gorkého 4, Skalica na Slovensku
tel. 0801 / 944631

Didaktik s. r. o.
Revoluční 1, Rohatec u Hodonína
tel. 0628 / 20514

G+H Tomáš Smejkal
Novomeského 7/15, Trenčín
tel. 0831 / 525007

Junior Computer Lapšinský
Písečná 22, Cheb

Elektron servis
U opatrovny 283/12, Liberec

Microel
Květinová 883, 735 14 Orlová
tel. 069 / 6512417

Miroslav Školný
Rolnická 5, 625 00 Brno

Autorizovaným prodejcem se může stát i Vaše Firma. Podrobnosti na adrese fy PROXIMA, tel.: 047 / 520 01 82 - ing. Podařil.

PROXIMA MAGAZINE

Odstřihněte tento objednací lístek a zašlete jej na adresu:

PROXIMA - sofware, P. O. Box 24, Pošta 2, 400 21 Ústí nad Labem

JMÉNO: ....

ADRESA: ....

.... PSČ: ....

ks	zboží	médium	cena

Objednané zboží Vám obratem zašleme na dobírku. **celkem**

U software uvádějte médium - kazeta, disk 3,5" nebo disk 5,25".

datum: .... podpis: ....

Objednejte si alespoň **2** softwarové tituly a získáte slevu **35,- Kč**, čímž máte běžné

POŠTOVNÉ ZDARMA!

Spotřební materiál PC

Diskety

Diskety 5,25" DD
Polaroid ... 10

Diskety 5,25" HD
Verbatim ... 22
Polaroid ... 21

Diskety 3,5" DD
BASF Extra ... 23
Maxell ... 16
Polaroid ... 19
Verbatim ... 20
Verbatim Bulk ... 1.750
balení po 100 ks

Diskety 3,5" HD
3M ... 26
Maxell ... 23
Verbatim ... 21
BASF Extra v boxu ... 27

Diskety 3,5" HD formát IBM
NoName ... 11
3M ... 25
Sony ... 22
Maxell ... 20
Maxell Color ... 23
Verbatim ... 20
Verbatim Color v boxu po 20 ks ... 24
Verbatim Datalife Plus ... 27
Verbatim balení po 50 ks ... 18,60

Čistící diskety
Čistící disketa 5,25" ... 49
Čistící disketa 3,5" ... 49

Náhradní pásky do tiskáren

EPSON
LX-100 ... 120
LX-400 A4, 9 jehliček ... 70
FX-1050 A3, 9 jehliček ... 90
LQ-100 ... 120
LQ-550 A4, 24 jehliček ... 75
LQ-1070 A3, 24 jehliček ... 90
DFX 5000 (DFX 8000) ... 290

STAR
LC9 pro LC-10/20, LC-100 ... 55
X24 pro LC24-10/15/20/200, LC-15 ... 80
X9 pro LC-200 ... 100
Y24W pro LC-24 30CL, 240CL ... 110
Y24 pro LC-240 ... 190
Y9W pro LC-90 ... 110
Y24CL pro LC-24 30CL, 240CL ... 580
X9CL pro ZA-200/250, color ... 580
LC9CL pro LC-100CL color ... 270
X24CL pro LC24 200/300, XB ... 620

OSTATNÍ
NEC: P20/P30 ... 95
FUJITSU: DL900/1100/1200 ... 110
PANASONIC: KXP 1124 Universal ... 110
OKI: ML 180, 182 ... 100
HYUNDAI: HDP 920 ... 180
BROTHER: M1824, M1309, 1809, 1818 ... 170
CITIZEN: SWIFT 24 (120D) ... 100

Tonery a cartridge pro tiskárny

BC-01 cartridge pro BJ-10sx, BJ-20E ... 850
BC-10 cartridge pro BJ-30 ... 1.400
BC-11 cartridge color pro BJC-70 ... 1.750
BC-02 cartridge pro BJ200 ... 890
BJI-642 cartridge pro BJ300 ... 790
CA 10 Black náplň pro BC01, 2ks ... 310
HP LJ 4L toner ... 2.320
HP 51626A double cap black cartridge ... 930
HP 10 Black náplň pro cartr. HP51626A ... 750
HP 51625A color cartr. pro DeskJet ... 1.030
Epson S11016 cartr. pro Stylus 800/1000 ... 445

Papír do tiskáren a faxů

Tabel. papír 250 mm, 2000 listů, 1+0 ... 740
Tabel. papír 250 mm, 1000 listů 1+1 ... 1.085
Tabel. papír 250 mm, 750 listů, 1+2 ... 1.420
Tabel. papír 360 mm, 1000 listů, 1+0 ... 1.620
Faxový papír 30 m / 210 mm, 1 role ... 70
Faxový papír 30 m / 216 mm, 1 role ... 70
Faxový papír 50 m, 210 / 25 mm, 1 role ... 120

Joysticky pro PC

Warrior joystick analogový ... 410
Super Warrior joystick analogový ... 590
J-08 Genius joystick analogový ... 380

Myši a podložky pod myši

Genius Mouse One ... 320
Genius Easy Mouse ... 210
Genius HiMouse ... 760
Genius Mouse 3 ... 395
Genius Mouse 3 Plus ... 680
Genius HiMouse bezdrátová ... 1.750
Podložka 3 mm, s obrázkem ... 60
Podložka Primax s obrázkem ... 140
Podložka s obrázkem, ergonomická ... 235

Disketové boxy 3,5"

3,5" / 2 ks ... 21
3,5" / 5 ks kloub ... 25
3,5" / 5 ks ... 20
3,5" / 6 ks „album" ... 60
3,5" / 2x5 ks PVC color ... 35
3,5" / 10 ks plexi ... 26
3,5" / 10 ks vysouvací ... 100
3,5" / 15 ks vysouvací ... 130
3,5" / 50 ks ... 120
3,5" / 100 ks ... 170

Ochranné filtry k monitorům

3M AF200L (14") ... 2.690
3M PF400L bezpečnostní (14") ... 5.120
Universal I (Polaroid sklo) ... 2.400
Universal II (Polaroid plast) ... 1.880
Universal (Polaroid Workstation) ... 3.650

Doplňky k tiskárnám, kabely, redukce

Kabel Centronics 1,8m ... 45
Kabel Centronics 1,8m „rohový" ... 70
Kabel Centronics 3m ... 65
Kabel Centronics 5m ... 85
Kabel Centronics 10m ... 310
Datový přepínač ... 420
4xPC-1xT / 1xPC-4xT, manuální
Datový přepínač ... 340
2xPC-1xT, automatický
Datový přepínač ... 300
2xPC-1xT / 1xPC-2xT, manuální
Kabel univerzální síťový ... 80
Kabel prodlužovací síťový ... 70
Kabel datový 25F/25F 1.8m dataswitch ... 70
Kabel datový 25F/25F 3m dataswitch ... 140
Kabel prodlužovací ke klávesnici 2m ... 80
Kabel sériový 25M-25F 2m 18žil ... 145
Kabel 25M 25M 2m 18 žil ... 110
Kabel 25F/9F-25F/9 2m „laplink sériový" ... 200
Propojení dvou počítačů, konektory 25 i 9 pin
Kabel 25M-25M 2m „laplink paralelní" ... 180
Propojení dvou počítačů
Redukce kláv. PS/2 - DIN ... 100
Připojení standardní klávesnice k notebooku
Adaptér DB9F/DB25M ... 70
Připojení myši na COM 2
Stojan pod tiskárnu Stax 132 ... 850

Scannery

Genius ScanMate/32 ... 2.390
Genius ScanMate/256, čb ... 2.540
Genius ScanMate/Color SE ruční ... 4.970

Drobné doplňky, ostatní

Držák předloh k monitoru ... 170
Kryt na klávesnici plastový ... 25
Servisní nářadí pro PC sada ... 1.130
Etikety na diskety 5,25", 10 ks ... 5
Etikety na diskety 3,5", 10 ks ... 5
Přelepky na klávesnici s ČS znaky ... 30

Tiskárny

EPSON
LX-300 9 jehel, A4, Color option, CS ... 5.660
Color Kit pro LX-300 ... 1.820
LQ-100 24 jehel, A4, CS ... 5.980
Traktory C800261 LQ-100 ... 1.310
LQ-570+ 24 jehel A4, CS ... 13.330

STAR
LC-90 9 jehel, A4, podavač ... 4.790
LC-90 9 jehel, A4, podavač, bez traktoru ... 4.390
LC-100 9 jehel, A4, CL ... 6.440
LC-240 24 jehel, A4, podavač ... 6.150
LC-240 24 jehel, A4, podavač, bez traktoru ... 5.750
LC-240CL 24 jehel, A4, podavač ... 7.390
LC-240CL 24 jehel, A4, podavač, bez trak. ... 6.995
LC24-30CL 24 jehel, A4 ... 8.780
ZA-200 9 jehel, A4, color ... 14.890
ZA-250 9 jehel, A3, color ... 16.730
XB24-200 24 jehel, A4, color ... 17.700
XB24-250 24 jehel, A3, color ... 21.200
SP 342 pokladní tiskárna (Centronics) ... 9.990
SJ - 144, termální ... 6.680
A4, barevný tisk, max. 510 zn./sec., buffer 35 kB, Centronics, automatický podavač... supertiskárna za superceny!
Podavač SF-10 DT pro LC-100CL ... 3.040

CANON
BJ-30 bublinková, A4, přenosná, CS ... 7.170
BJC-70 bublinková, A4, color ... 11.320
BJ-200 EX bublinková, A4, stolní ... 8.260
BJ-200 EX CS bublinková, A4, stolní ... 9.590

Hewlett-Packard

HP LaserJet 5L laserová, A4 ... 24.600
600 DPI, 4 str/min, 1 MB RAM, Latin II, podavač 100 listů
HP LaserJet 5P laserová, A4 ... 31.430
Jazyk PCL 5e, 2 linky, 501 MB RAM, 600 DPI, RET, 6 stran/min, čeština - Latin II, podavač 100 listů
HP DeskJet 340 inkoustová, A4 ... 9.680
Přenosná tiskárna, rozlišení 600 DPI. Vytiskne až 100 stran na jedno nabití akumulátoru. Včetně podavače a Color Kitu. Hmotnost 2 kg bez podavače.
HP DeskJet 600 inkoustová, A4 ... 10.640
Rozlišení 600 DPI, čeština
Color Kit pro DeskJet 540 ... 1.360
Vhodný též pro DJ 5xx, DW 5xx

Software pro PC

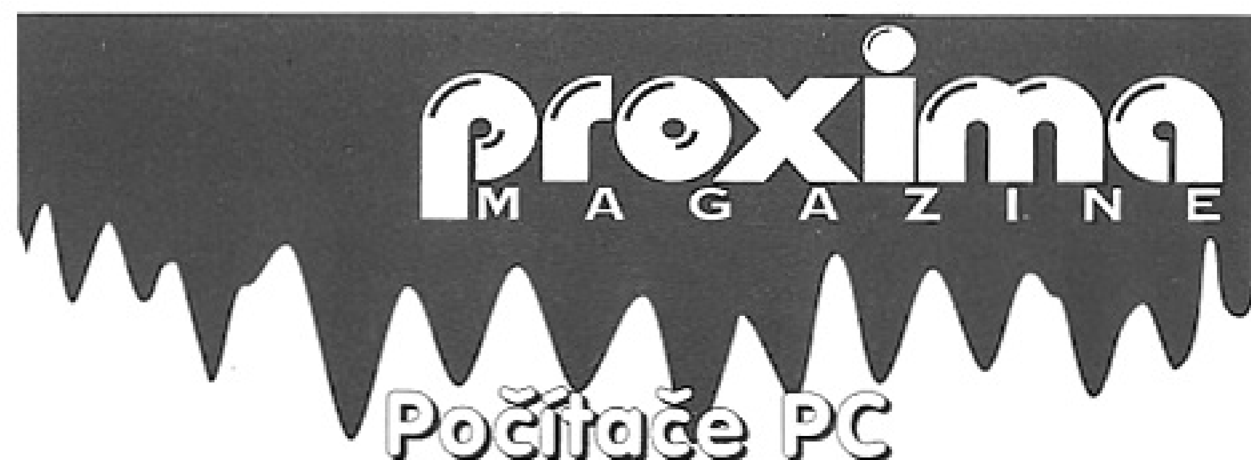
MS-DOS 6.22 OEM ... 1.280
MS-Windows 3.11 for WKG, cz ... 3.290
MS-Windows 3.11 for WKG, cz, OEM ... 1.640
MS-Windows 95 cz ... 5.820
MS-Windows 95 cz UPGRADE ... 3.110
Norton Commander 4.0 cz ... 2.100
M-602 manažer MS-DOSu ... 890
Text 602 textový editor ... 2.740
DOS Pack 602 ... 3.560
Text 602 + Calc 602
MS-Office 4.2 cs ... 6.200
AmiPro 3.1 cs - textový procesor ... 7.860
Klasik 1.6 textový editor ... 850
Klasik 2.0 textový editor ... 3.340
Textový editor, tabulkový procesor, příjem a odesílání faxů, korektor pravopisu, slovník synonym, 11 čs. fontů (26 řezů), správce souborů, adresář, kalkulačka.
Demo Klasik 2.0 ... 80
Funkční program s některými omezeními.
Corel Draw! 3.0 cz, CD ... 2.400
Na CD také sada 256 českých fontů pro Windows.
Corel Draw! 5.0 CD ... 14.890
Corel Draw! 6.0 CD for WIN 95 ... 15.500

SHAREWARE
Blake Stone ... 140
The Lion King ... 80
Superfrog ... 80
Hocus Pocus ... 80
Cannon Fodder ... 80
Super Karts ... 80
Electrobody ... 80
Perfect General II ... 80
Virtual Pool ... 80
DOOM I ... 140
Apache Longbow ... 140
Worms ... 80
Pinball Illusion ... 80
3D Lemmings ... 140
Heretic ... 180
E. T. Klasik ... 80

Multimedia

Zvukové karty

Sound Blaster 16 value edition ... 3.690
16-ti bitová stereo zvuková karta, 20-ti hlasý syntetizér, MIDI interface, CD-ROM interface IDE, software. Kompatibilita se standardem Sound Blaster zaručena!
Sound Blaster 16 OEM ... 2.510
Sound Blaster AWE 32 value edition ... 6.980
Totéž co AWE 32 ASP, bez možnosti zvětšit RAM.
Sound Blaster AWE 32 ASP ... 10.860
Pro náročné. 16ti bitová zvuková karta se signálovým procesorem, stereo, hardwarová komprese a dekomprese dat v reálném čase, 32 hlasý 16 kanálový General MIDI Wave Table syntezátor s digitalizovanými zvuky přirozených nástrojů v paměti, vzorkovací systém s 512 kB RAM lze rozšířit na max. 28 MB. Stereo digit. mixer s 10-ti kanály, IDE rozhraní zabudováno. V příslušenství mikrofon a bohatý software. Syntéza FM.
Gravis Ultrasound Max ... 6.990
16-ti bitová zvuková karta s Wave Table syntézou. Troje



rozhraní pro CD-ROM, podpora trojrozměrného zvuku. Bohatý software na CD-ROM, mimo jiné program pro komponování kytarové hudby, přehrávač MOD, sharewarové verze několika her.
Gravis Midi adaptér ... 1.495
RAM Upgrade 0.5 MB pro Gravis Max ... 1.120
Gravis Bonus Pack / CD ... 390
Acer Magic S22 16 bitů ... 2.380
16-ti bitová stereo zv. karta, kompat. se Sound Blasterem
Sound Maker 12 (12 bitů, Genius) ... 1.450
12-ti bitová stereo zv. karta, kompat. se Sound Blasterem
Sound Maker 16E (16 bitů Genius) ... 1.860
16-ti bitová stereo zv. karta, kompat. se Sound Blasterem

Reproduktory k PC

Repro AT 75, 2x80W, aktivní, pár ... 1.880
Síťový zdroj vestavěn.
Genius HiFi Speaker Pro aktivní ... 1.890
Síťový zdroj vestavěn.
Genius HiFi Speaker ... 1.150
Repro Commodore, 2x120W ... 2.120

CD-ROM mechaniky

Mitsumi quad speed E-IDE ... 4.120

Speciální karty

Radio Track Stereo FM ... 1.490
Genius HiVideo ... 7.640
VideoBlaster MP400 ... 9.720
video/audio karta pro přehrávání videa v MPEG formátu
miroCRYSTAL 20 TD live / PCI ... 18.620
Obsahuje VGA kartu v provedení PCI, Windows akcelerátor, TV tuner, převodník signálu video / VGA, špičkový software.

Systémy virtuální reality

VFX-1 Headgear ... 43.920
Přilba, cyberpuck, řadič, software, 5 her

CD-ROM aplikace - hry (výběr)

Seznam CD ... 80
Seznam distribuovaných CD-ROM titulů na disketě (včetně shareware, clipartů, ...) a jejich popis. Disketa obsahuje i prohlížecí program.
Bioforge ... 1.490
Flight Unlimited ... 2.200
Full Throttle ... 1.820
Hell ... 780
Lost Eden ... 1.490
Relentless LBA ... 1.490
Simon the Sorcerer ... 1.800
Under a Killing Moon ... 1.990
Wing Commander III ... 1.990

CD-ROM aplikace - multimedia

Compton's 95 ... 990
Multimediální encyklopedie: 9 miliónů slov, 32 000 článků, 15 000 ilustrací, map a grafů, 60 minut zvukového doprovodu, 45 animovaných sekvencí
Grolier 95 ... 990
Kompletní znění 21 svazkové Grolierovy Academic American Encyclopedia doplněné o speciální články
The Animals of San Diego ZOO ... 990
Interaktivní procházka světoznámým ZOO - ukázky exotických zvířat obrazem i zvukem, místa jejich výskytu, ... 120 videoklipů, 1300 barevných fotografií, 2500 stran popisu
World Atlas 5.0 ... 990
Podrobný atlas, mnoho fotografických údajů, foto, atd.
MS Art Gallery ... 1.490
2000 exponátů z London National Gallery
MS Bookshelf ... 1.490
Referenční knihovna, kterou lze využít jako abecední příručku, naučný slovník i např. jako podporu při zpracování vlastních materiálů. Uživatel může snadno kopírovat části textu a obrázky do vlastního dokumentu. Obsahuje kompletní znění 7 publikací: American Heritage Dictionary, Bartlett's Familiar Quotations, The Concise Columbia Dictionary of Quotations, The Concise Columbia Encyclopedia, The Hammond World Atlas, Roget's II Electronic Thesaurus a The World Almanac and Book of Facts
MS Cinemania ... 1.490
Interaktivní průvodce světem filmu od klasiky až po poslední snímky. Obsahuje fakta a komentáře k více než 23 000 filmů včetně kompletních textů „Leonard Maltin's Movie and Video Guide 1994"
MS Dangerous Creatures ... 1.490
Encyklopedie dravců a lovců z říše zvířat
MS Musical Instruments ... 1.290
Multimediální výuka více než 200 hudebních nástrojů z celého světa, 1500 příkladů zvuku, 500 obrázků, ...
MS Encarta 95 ... 1.490
Jeden z nejdokonalejších multimediálních titulů na trhu: kompletní text 29 svazkové „Funk & Wagnalls New Encyclopedia", celkem 26 000 článků, 17 000 multimediálních elementů, tisíce zvuků, stovky zvířecích hlasů, atd.
10 Pak 5 Foot vol. 2 ... 1.820
Plné verze programů Sherlock Holmes, Space Quest IV, Fantasia 2000 Fonts, Home Medical Advisor, MS Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Movie Select, PC Karaoke Family Fun, Art & Letter Warbirds, Battle Chess Enhanced
10 Pak 5 Foot vol. 3 ... 1.820
10 CD: plné verze programů MS Mozart, National Parks of America, Beyond Planet Earth, Who Shot Johny Rock?, 1994 Sports Illustrated Almanac, Hell Cab, PrintMaster Gold, PhotoMorph, Corridor 7, Sing Along Kids
Win Win II ... 1.540
Grolier 95, US / World Atlas, Mavis Beacon Teaches Typing, Chess Master 4000, Robocop 3D, D. Generation / Push Over, Epic / Might & Magic II, F 29 Retaliator, Life & Death II, Chess Master 2100 = 9 titulů na 3 CD
Win Pak ... 1.540

Literatura pro uživatele multimédií

Britské časopisy s CD-ROM přílohou:
CD ROM Games ... 210
Nové hry na CD-ROM
PC Power CD ... 260
Zábavní využití počítače PC
PC Power FD ... 230
PC Power s disketovou přílohou
CD ROM User ... 270
CD-ROM a multimedia
PC Kids ... 270
Využití multimédií pro vzdělávání dětí
PC Office ... 270
Kancelář a PC
PC Tactix CD ... 270
Herní finty a taktiky
Amiga CD 32 Gamer ... 290

PC komponenty

Klávesnice

Silitek US/CZ, český popis ... 540
Chicony klávesnice pro WIN 95 ... 550

Řadiče, I/O

Řadič IDE+I/O, porty ... 430
Řadič IDE+I/O, VL Bus ... 560

Základní desky

MB Sharc 486 DX4 ... 4.320
PCI, IDE+I/O, 256 kB Cache, Award Bios
MB Sharc PT5 ... 6.850
Pentium 75-180 MHz, PCI, 256kB, IDE+I/O, Intel Triton

Paměti RAM

Ceny jsou orientační, aktuální ceny na dotaz.
1MB 30 pin ... 1.340
4MB 30 pin ... 5.300
4MB 72 pin ... 4.610
8MB 72 pin ... 9.150
16MB 72 pin ... 18.050

Procesory

Ceny jsou orientační, aktuální ceny na dotaz.
AMD 486 DX2/66 3V ... 1.200
AMD 486 DX4/100 ... 2.630
AMD 486 DX4/120 ... 3.240
Intel Pentium 75 ... 6.290
Intel Pentium 90 ... 9.300
Intel Pentium 100 ... 10.870
Intel Pentium 120 ... 14.200
Ventilátor pro CPU 486 ... 185
Ventilátor pro Pentium univerzál ... 260

VGA karty

Trident 9000 VESA standard, 512 kB ... 1.320
Trident 9440 PCI ... 2.740

Disketové mechaniky

FDD 3,5" 1,44MB Mitsumi ... 1.050
FDD 5,25" 1,2 MB Mitsumi ... 1.590

Pevné disky

425 MB Conner E-IDE ... 5.030
540 MB Conner E-IDE ... 5.950
850 MB Conner E-IDE ... 7.060
425 MB E-IDE Western Digital ... 6.020
630 MB E-IDE Western Digital ... 6.600
850 MB E-IDE Western Digital ... 7.480
1200 MB E-IDE Western Digital ... 10.430

Mechaniky ZIP Drive

ZIP mechaniky umožňují zálohovat a přenášet data. Výměnný disk má kapacitu 100 MB, cena za 1 MB je zde několikanásobně nižší než u disket!
ZIP Drive je novým standardem pro přenos dat!
ZIP 100 Paralel Port ... 9.695
ZIP 100 SCSI ... 9.695
ZIP medium 1 ks ... 920
ZIP medium 5 ks pack ... 4.270
ZIP medium 10 ks pack ... 7.890

Monitory

Samtron 14" ... 8.250
VGA Color, MPR-II, záruka 2 roky
Samtron 15" ... 13.990
VGA Color, MPR-II, digit. řízení, NI
Samtron 17" ... 24.630
VGA Color, MPR-II, digit. řízení, NI

CASE - skříně se zdrojem

Desktop, 200 W zdroj ... 1.690
Minitower, 200 W zdroj ... 1.690
BigTower, 200 W zdroj, bez EZÚ ... 1.300

Počítačová literatura

Literatura GETHON

MS DOS, Norton příručka ... 129
Modemy a sériový přenos dat ... 104
Architektura PC 386 a 486 ... 249
Lokální počítačové sítě ... 159
Subsystém vnějších pamětí ... 198
Grafický subsystém PC ... 159
Jak pracuje PC ... 109
Architektura PC na bázi Pentia ... 229
Assembler PC ... 199
Bios PC ... 269
Periferní zařízení PC ... 169
Velká encyklopedie PC a VT ... 299
Faxmodemy a sériový přenos dat ... 168
Postavte si PC ... 80

Literatura KOPP

Poprvé u počítače ... 39
MS DOS 6.2 prakticky ... 89
Začínáme s Windows 3.1 CS ... 69
Norton Commander 4.0 ... 59
Programování v Turbo Pascalu 7.0 ... 99
Turbo Vision 2.0 ... 89
Sbírka úloh z Pascalu ... 59
Borland Pascal a objekty ve Windows ... 119
Borland C++ ... 99
Programovací techniky ... 89
Používáme AutoCAD 12 ... 149
Slovník počítačových zkratek ... 69
Učebnice jazyka C - 1. díl ... 139
+ disketa k publikaci ... 69
Učebnice jazyka C - 2. díl ... 149
+ disketa k publikaci ... 69
Počítačová grafika a jazyk C ... 149
+ disketa k publikaci ... 69

Literatura Computer Press

MS DOS 6.22 Baránek ... 94
Windows 3.1 Holčík ... 85
Windows 3.11 for WKG Holčík ... 85
Works 3.0 J. Andrések ... 80
První kroky s počítačem ... 49
Word 6.0 Šimek, Bříza ... 89
Excel 5.0 M. Brož ... 103
MAT 3.1 O. Mihula ... 125
CorelDRAW! 5.0 Hlavenka, Andrések ... 188
Nový výkladový slovník VT J. Hlavenka ... 152
Access 2.0 T. Šimek ... 108
QuarkXPress J. Hlavenka ... 238
AutoCAD 13 Hlavenka, Skalník ... 159
AutoCAD Designer J. Liška ... 178
Lotus Organizer Šimek, Vacek ... 85
Internet Roadmap Falk ... 149
Encyklopedie grafických formátů ... 695
Včetně CD-ROM s obrázky a softwarem
Microsoft Power Point Šimek ... 85
Doom - ztracené epizody ... 170
Včetně diskety s DOOM - editorem
Nowell NetWare Přichystal ... 290
AutoCAD LT Cyprián ... 147
Lotus Notes Vosáhlo ... 183

Literatura Grada

AmiPro 3.0 ... 340
ARJ a jiné komprimační programy ... 57
Borland Pascal 7.0 Kompendium ... 985
Cesty moderního programování ... 170
dBase IV v praxi ... 280
Disketa s příklady ... 69
E.T.Klasik ... 99
FoxBASE+ popis příkazů a funkcí ... 150
Disketa s příklady ... 65
FoxPro cesty analytického myšlení ... 190
Disketa s příklady ... 75
FoxPro 2.5 popis příkazů a funkcí ... 57
FoxPro 2.5 DOS / WIN popis jazyka ... 440
FoxPro 2.5 DOS snadno a rychle ... 125
FoxPro 2.5 for Win snadno a rychle ... 95
Disketa s příklady ... 75
Indiana Jones IV ... 19
Laserové tiskárny popis, postscript ... 290
Lokální počítačové sítě ... 89
Lotus 1-2-3 for Windows ... 295
Lotus 1-2-3 praktický průvodce ... 275
Disketa s příklady ... 85
Norton Utilites 7.0 podrobný průvodce ... 350
Novell NetWare 3.12 ... 330
Novell NetWare 4.0 ... 190
Novell NetWare 4.0 úplný průvodce ... 590
Novellovský slovník sítí ... 395
Operační systémy ... 295
Paradox 4.0 pro běžnou praxi ... 290
Disketa s příklady ... 69
Paradox 4.0 pro pokročilé ... 350
Disketa s příklady ... 75
PC Tools 8.0 ... 290
PC zálohování a archivace dat ... 285
Pevné disky od A do Z ... 390
Disketa s příklady a utilitami ... 85
Počítače a hudba ... 275
Disketa s příklady ... 75
Počítačová typografie pro každého ... 129
Počítačové sítě LAN od A do Z ... 295
Počítačové tiskárny od A do Z ... 197
Problémy s Windows a jak na ně ... 460
Programování obrazových adaptérů ... 290
Průvodce nitrem DOSu a BIOSu ... 260
Disketa s příklady ... 75
QuattroPro 5.0 / DOS přír. uživatele ... 290
QuattroPro 5.0 / DOS tvorba aplikací ... 330
QuattroPro 6.0 for Windows ... 295
QuattroPro for Win pro pokročilé ... 325
QuttroPro for Windows základy ... 260
Softwarové právo na každý den ... 59
Maticové tiskárny ... 89
MIDI komunikace v hudbě ... 260
Disketa s příklady ... 130
Modemy, BBS počítačová komunikace ... 145
Monkey Island II ... 19
MS Windows for Workgroups ... 395
Multimédia současnost budoucnosti ... 129
Svet počítačových vírusov ... 290
Disketa s příklady ... 100
Zvukové karty od A do Z ... 290

Literatura Chip

Všechny publikace obsahují CD s programy, popř. ukázkovými soubory.
Digitální fotografie ... 300
Magické motivy pro každého ... 339
PostScript Level 2 ... 189
Zvuk a MIDI na PC ... 279
Hudba a MIDI ... 289
České Windows '95 ... 170
Tvorba rezidentních programů ... 260

Literatura ostatních vydavatelství

Windows 95 Chicago Acklen ... 189
Windows 95 snadno, rychle Kroupa ... 126
Windows 95 před oponou Boryna ... 116

veškere ceny jsou včetně DPH

BURZA

ČTENÁŘSKÝ SERVIS

INZERCE DOTAZY ODPOVĚDI

■ Prodám disketovou mechaniku D40 a osobní počítač DIDAKTIK M asi 1 a 1/2 roku starý, vše v perfektním stavu. Cena za mechaniku 1990 Kč, za počítač 1300 Kč - další dohoda možná. Kontakt pouze písemný na adrese: Jan Bartoš, Okružní 2323, Dvůr Králové nad Labem, PSČ 544 01.

■ Hledám aktivní majitele ZX Spectra 128 nebo Didaktiku 128 s mechanikou D40/80 k výměně programů. Málek Dušan, Kettnerova 2059/6, Praha 5, 155 00, tel. 02/6515449 - večer. Pouze seriózně!

■ Prodám levně pro Didaktik a D80: originální software na 3,5" disketách od: Proxima, JHCS a LSO (téměř jejich kompletní nabídku) včetně originálních manuálů. Seznam za známku. Martin Humpolík, Strakatého 11, 636 00 Brno.

■ Je mi 13 let a vlastním počítač Didaktik kompakt. Chtěl bych si dopisovat s někým, kdo má stejný počítač jako já. Martin Konečný, Pod Lipami 105, Bohuňovice 783 14.

■ **ZX019601:** Vlastním zapisovač MINIGRAF 0507 a rád bych ho využil i pro PC. Sháním informaci, zda existuje nějaký obslužný program, případně interface, který umožní ovládání v jazyku HPGL. Předem děkuji.

■ **ZX019602:** Sháním programové vybavení pro ZX DiskFace Plus. Švanda Jiří, Ant. Štourače 718, Bystřice n. P., 593 01.

■ **ZX019603:** Mám D40 a ZX Spectrum 128 +2. Kdo dokáže upravit D40 tak, aby se Spectrem spolupracoval? Miloš Kolář, Koloděje nad Lužnicí 32, 373 03.

■ **ZX019604:** Vlastním kazetopáskový záznamník dat KZD 1 (výrobek ZPA Košíře Praha), Didaktik GAMA 89 a Didaktik 128k (z Kompakt Servisu). Pokud dokážete zhotovit propojovací kabel mezi DG a KZD 1 nebo pomocí rutin ve strojovém kódu (které mám) tento záznamník ovládat, napište mi na adresu: Jaroslav Jedlinský, Jírovcova 11, České Budějovice, 370 01.

Stejně jako minule...
... takže jestli čekáte na odpověď a žádnou jste nedostali, nemůžeme za to my, ale naši čtenáři

ZX 81

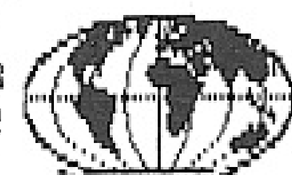
Tak takhle vypadá titulní strana prvního čísla nového mezinárodního magazínu pro ZX 81 a kompatibilní.

Pokud tento počítač ještě máte a chtěli byste si časopis předplatit, napište na adresu:

Peter Liebert-Adelt
Luetzowstr. 3
D-38102 Braunschweig
Germany
P.Liebert@t-online.de

NR 1 International ZX81 Magazine

FIRST ISSUE

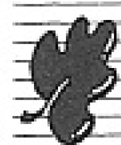




ZX81

TIMEX 1000

A Magazine for all ZX81 users worldwide



Protože to (podle neustále prázdné rubriky ODPOVĚDI) vypadá, že čtenáři jsou parta flegmatiků, rozhodli jsme se u dotazů, které píšete do BURZY uveřejňovat i adresu dotazovatele - třeba Vám někdo napíše domů. Pokud si vysloveně nepřejete, aby Vaše adresa byla zveřejněna, viditelně to v dopise napište!

Napište do BURZY!

Burza uveřejní Vaše inzeráty, dotazy i odpovědi!

SLOUPCOVÁ INZERCE. Chcete-li si podat inzerát, zašlete složenkou typu „C" (můžete použít složenku přímo z PROXIMA magazine) na naši adresu částku 30,- Kč (do zprávy pro příjemce uveďte „inzerát v burze"), inzerát napište čitelným hůlkovým písmem a přiložte k němu kopii ústřižku složenky. Inzeráty nesmí mít obchodní charakter a nesmí být delší než 250 znaků (včetně mezer a interpunkčních znamének). Pro obchodní nebo plošnou inzerci kontaktujte: FKK Company, P. O. Box 131, 400 01 Ústí nad Labem, tel. 047 / 521 40 30, fax 047 / 521 17 08.

DOTAZY. Máte problém? Zašlete nám svůj dotaz, my mu přidělíme identifikační číslo a zdarma ho uveřejníme na této straně. Může se stát, že dopisy určené do listárny, se mohou přesunout sem do BURZY. Proč? Nejsme ani zdaleka vševědoucí a některé otázky pro nás mohou být španělskou vesnicí - lepší, než strčit takový dotaz do šuplíku bude strčit ho sem, pak máte alespoň nějakou naději, že se najde někdo mezi čtenáři, kdo na Váš dotaz odpoví.

ODPOVĚDI. Vyřešili jste něčí problém? Rádi Vaši odpověď uveřejníme! Hlavně - napište číslo dotazu, na který odpovídáte!

Číslování dotazů je jednoduché: začíná buď ZX nebo PC, podle toho, kterého počítače se týká, pokračuje 0196 - to je číslo PROXIMA magazine (příště to tedy bude 0296, přespříště 0396, atd.) a končí pořadovým číslem dotazu (v každém vydání číslujeme od 01, takže šance, že se dostaneme přes 10 je pramalá). Jestli tomu nerozumíte, nevadí: ty čísla stejně vymyslíme my.

Napište do BURZY!

Posíláte-li inzerát, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - inzerce". Posíláte-li dotaz, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - dotaz". Posíláte-li odpověď, označte obálku viditelně heslem „PROXIMA magazine - BURZA - odpověď" a nezapomeňte uvést, ke kterému dotazu se Vaše odpověď vztahuje.

Špatně nebo vůbec označené obálky mají pramalou šanci na zveřejnění jejich obsahu.

PŘEDPLAŤTE SI proxima MAGAZINE

Zajistěte si nejbližší čísla PROXIMA magazine již teď...
...předplaťte si je!

PROČ?

- Nebudete muset shánět každé číslo zvlášť.
- Ušetříte si návštěvy novinových stánků.
- Každé číslo dostanete s několikadenním předstihem oproti nepředplatitelům a navíc - *poštovné je samozřejmě **zdarma!***
- Garantujeme Vám stávající cenu jednoho čísla, i kdyby během roku mělo dojít k neočekávanému zdražení.

JAK? Velice jednoduše!

- Rozhodněte se, kolik čísel si předplatíte - doporučujeme Vám sedm, tj. příští ročník (bez tohoto čísla).
- Počet předplacených čísel vynásobte cenou jednoho výtisku, tj. 30,- Kč (v příp. 7 předplacených čísel to bude 210,- Kč).
- Pro úhradu předplatného použijte poštovní poukázku „C" - nejlépe tu, co vidíte zde (do kolonky „zpráva pro příjemce" na rubové straně složenky napište „předplatné PROXIMA magazine").
- Složenku uhraďte na poště. Podací lístek si pečlivě uschovejte pro případnou reklamaci.

PŘEDPLATNÉ PRO SLOVENSKO:

- Cena jednoho výtisku je 37,- Sk (za 7 čísel tedy zaplatíte 259,- Sk).
- Příslušnou částku s objednávkou zasílejte na adresu: BONO, s.r.o., P. O. Box 191, 040 01 Košice tel. 095 / 760429, 760430, fax 095 / 760428. bankovní spojení AGB Košice 406 837-644/6900
- K úhradě předplatného NENÍ možné použít předtištěnou složenku - použijte složenku, kterou Vám dají na poště!

DALŠÍ SOUTĚŽ O DALŠÍCH 1111,- Kč!

Znáte někoho, kdo by mohl být předplatitelem PROXIMA magazine a není?
Sem s ním! Nechceme to od Vás zadarmo!

Odstřihněte tento kupón, vyplňte na něm své jméno a adresu, vystřihněte ho a zašlete na adresu redakce. Nezapomeňte na to nejdůležitější: vyplnit jméno a adresu Vašeho známého, který dostane jedno číslo PROXIMA magazine úplně zdarma!

A co Vy? Vy se dostanete do slosování o 1111,- Kč, které proběhne přesně 8. 6. 1996. To přece stojí za to!

Soutěžte a vyhrajte 1111,- Kč!

do soutěže budou zařazeny kupony odeslané mezi 1. 12. 1995 a 1. 6. 1996

C poštovní poukázka na Kč .... h ......

slovy

Kč h

Konst. symbol Příjmový: 44 Výdajový: 45

Adresát: **PROXIMA - software, v. o. s.**
Velká hradební 19
Ústí nad Labem 1
4 0 0 0 1

Odesílatel:

Okresní razítko

Podací číslo

Kč .... h ......

Konst. symbol výdajový: 45

Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem

Odesílatel:

Ústřižek pro příjemce

Kč .... h ......

Konst. symbol příjmový: 44

Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem

Odesílatel:

Podací číslo

Kontrolní lístek

Kč .... h ......

Zúčtovací data plátce:

Adresát: PROXIMA - software, v. o. s.
P. O. Box 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem

Odesílatel:

Podací číslo

Přijal:

Podací lístek

Pečlivě uschovejte!

Podací lístek I.

pečlivě uschovejte!

Při reklamaci jej předložte!

Žádat o pátrání po poukázce lze pouze do 1 roku po jejím podání k poštovné dopravě, jinak zanikne nárok na náhradu.

Poukázečné za poukázky vyplácené v hotovosti a určené k připsání na dresátův účet u peněžního ústavu činí:

do	100 Kč	6,-
přes 100 Kč do	500 Kč	9,-
přes 500 Kč do	1 000 Kč	12,-
přes 1 000 Kč do	2 000 Kč	15,-
přes 2 000 Kč za každých dalších 1 000 Kč nebo jejich část více o		6,-

Reklamace j. čís. ..../..........



podpis pracovníka pošty

PENĚŽNÍ LÍSTEK

	Počet	Hodnota	Kč	h
Papírové peníze		5000		
		1000		
		500		
		200		
		100		
		50		
		20		
Mince		50		
		20		
		10		
		5		
		2		
		1		
		ostatní		
Úhrn				

Zpráva pro příjemce

	cena/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 25	60,-	......	......
ZX - HARD DRIVIN'	140,-	......	......
PC - CD-ROM Games	170,-	......	......
PC - ZOOL 2	60,-	......	......
PŘEDPLATNÉ Programové přílohy			
kazeta ZX (min. 3 ks)	30,-	......	......
disk ZX (min. 3 ks)	30,-	......	......
disk PC (min. 3 ks)	30,-	......	......
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-	......	......
6 čísel	180,-	......	......
12 čísel	360,-	......	......
SHAREWARE PC			
....			......
PUBLIC DOMAIN ZX			
....			......
celkem			......

Razítko ze dne zúčtování

Příchodní razítko:

Výplatní podmínky:

Pokázanou částku přijal

dne .... 19........

Podpis

Údaje o doručení: Příjemce prokázal svou totožnost obč. průkazem č. .... série č. ....

Doručovací karta položka č.:

Podpis vyplácejícího pracovníka

Deník vyplacených pošt. poukázek položka č.:

Název	dobírka		platba předem
Programové přílohy PROXIMA magazine			
HARD DRIVIN' - kazeta	190	+ poštovné	140
Public 25 - disk 3,5"	65	+ poštovné	60
ZOOL 2 (hra) - disk 3,5"	80	+ poštovné	60
CD-ROM Games (36 hratel. dem)	190	+ poštovné	170
Proxima magazine - 1 číslo časopisu	30	+ poštovné	30

SOUTĚŽ O 1111,- Kč!

NAKUPUJTE U NÁS - UŠETŘETE!

Firma PROXIMA - software provozuje zásilkový prodej zboží. Pro čtenáře PROXIMA magazine je několik možností, jak při nákupech ušetřit a přitom nemuset zboží shánět po obchodech!

OBJEDNACÍ LÍSTEK

Objednací lístek na str. 20 slouží k objednávání zboží jak pro ZXS, tak PC. Objednací lístek vystřihněte, vyplňte a v obálce pošlete na naši adresu. Zboží Vám neprodleně zašleme na dobírku. V případě, že si objednáte alespoň dva softwarové tituly (nezáleží na tom, pro jaký počítač) získáte **slevu 35,- Kč, tj. poštovné zdarma.**

Pro objednávky jiného zboží platí základní sazba poštovného a balného 35,- Kč. V případě objemných objednávek (cenou nebo obsahem) je poštovné a balné přizpůsobeno dle cen České pošty, s. p.

SLOŽENKA

Předtištěná složenka slouží k objednávání vybraných druhů zboží, které jsou uvedeny na rubové straně složenky v části „Zpráva pro příjemce". *Jiné druhy zboží si složenkou objednat nelze!*

Při objednávání zboží složenkou platíte v hotovosti předem, za což získáváte jednak poštovné a balné zdarma, jednak další zajímavou slevu (v tomto čísle např. na multimediální komponenty a software - viz. inzerát na str.13).

POZOR! Nabídka zboží, které je možné objednat složenkou, má omezenou platnost - 1 měsíc od vydání časopisu (neplatí pro předplatné)! Rozhodující je datum podání složenky.

PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY

Programové přílohy PROXIMA magazine se objednávají předtištěnou složenkou, tj. získáte na ně slevu za poštovné a balné (35,- Kč) a další slevu na jednu přílohu pro ZXS a na jednu pro PC. Složenka se dá použít výhradně pro objednání programových příloh vztahujících se k aktuálnímu číslu; staré přílohy je možné zakoupit pouze na dobírku!

Ukázka vyplněné zprávy pro příjemce:

	cena/ks	ks	celkem
PROGRAMOVÉ PŘÍLOHY			
ZX - Public 23	60,-	1	60,-
ZX - HEROQUEST	140,-	......	----
PC - CD-ROM Games	170,-	......	----
PC - 3D Lemmings	125,-	1	125,-
MULTIMEDIA			
SB 16 value edition	3520,-	......	----
Reproduktory	1740,-	......	----
Grolier - encyklopedie	880,-	......	----
5 Foot 10 Pak	1480,-	1	1480,-
PŘEDPLATNÉ PROXIMA magazine			
1 číslo	30,-	......	----
6 čísel	180,-	......	----
12 čísel	360,-	......	----
SHAREWARE PC			
-----		----	----
PUBLIC DOMAIN ZX			
public 23, public 24			160,-
celkem			**1838,-**

ANO!

Našel jsem oběť, která by mohla odebírat PROXIMA magazine. Zašlete jí jedno ukázkové číslo zdarma!

Jméno: ______________________

Adresa: ______________________

____

ANO!

Chci se zúčastnit Vaší soutěže o 1111,- Kč! Výhru zašlete...

Jméno: ______________________

Adresa: ______________________

____

Tento kupón vystřihněte, vyplňte a v obálce zašlete na adresu: PROXIMA software, Velká hradební 19, 400 01 Ústí nad Labem

DIZZY COLLECTION



A máme tady další kolekci Dizzy gejmů pro ZX Spectrum. Proxima Vám nabízí tentokráte tyto hry - Dizzy (no.1), Fast food, Fantasy world Dizzy (Dizzy 3), Treasure island Dizzy, Magicland Dizzy. O čem jsou?

Dizzy

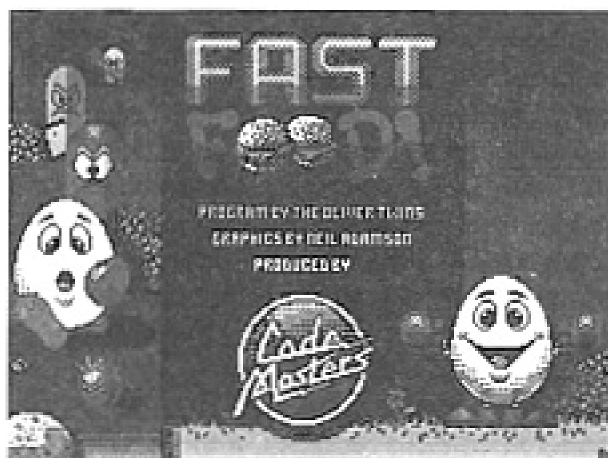
Vychutnejte si znovu atmosféru jako jste prožívali, když jste nedůvěřivě nahrávali prvního Dizzyho. Co je zde cílem? Sbírejte všelijaké nápoje zdraví, zabití, různé ingredience k zabití ďábelského čaroděje Zakse.





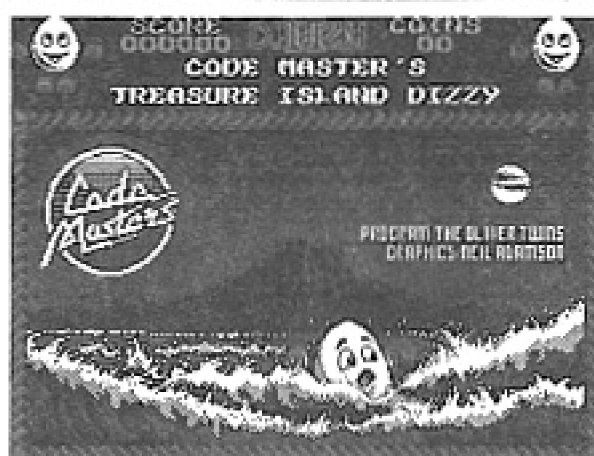
Fast food

Dizzy je zpět. Dizzy musí projít velkými bludišti a aby přežil musí jíst různé hamburgry, jablka, hrozny atd. Víc se k této hře ani říci nedá. Jsou tu ještě takové mezilevely ve kterých Vás honí různě chytré příšerky.



Fantasy world Dizzy

Kdo by neznal ten sampl... Dizzy a Daisy si opět někam vyšli a Trollové zase Daisy unesli a Dizzyho poslali do nejhlubšího pralesa 'světa fantazie'. Dizzy se trochu bojí a hledá cestu ven, aby našel svou Daisy. Pomůžete mu?



Treasure island Dizzy a Magicland Dizzy

Tyto hry si opět zasluhují daleko víc pozornosti, takže bych si je dovolil přesunout na někdy jindy a zároveň si dovolím vyzvat hráče těchto klasických Dizzyovek, aby nám poslali své popisy, mapky a návody.

Každopádně jsou tyto dvě hry typické Dizzyovky. Stejně tak jako u Prince of the Yolkfolk a Spelbound Dizzy, i tady musí sbírat, chodit, dávat, skákat, poslouchat, abyste někoho zachránili, osvobodili ze zajetí nebo probudili z dlouhého spánku. Už asi kecám, že? Taky Dizzyovky nehraju každý den...



To by tak o hrách mohlo být vše. Grafika, hudba, hratelnost, zvuky, zábava a provedení... to vše má výbornou úroveň.

Každopádně zbylí Dizzyové mají hudbu a grafiku ve stránkách pro 128k navíc, takže pro majitele specter 128k je tu více grafiky na hrací ploše, více zvuků (hudeb) atd.

V krásné originální krabičce jsou zase tři kazety a manuál, ve kterém se dočtete vždy totéž. Jak hru nahrát, co v ní dělat a telefon na případné dodatky. To by bylo asi tak vše.

Pouze pro PROXIMA MAGAZINE

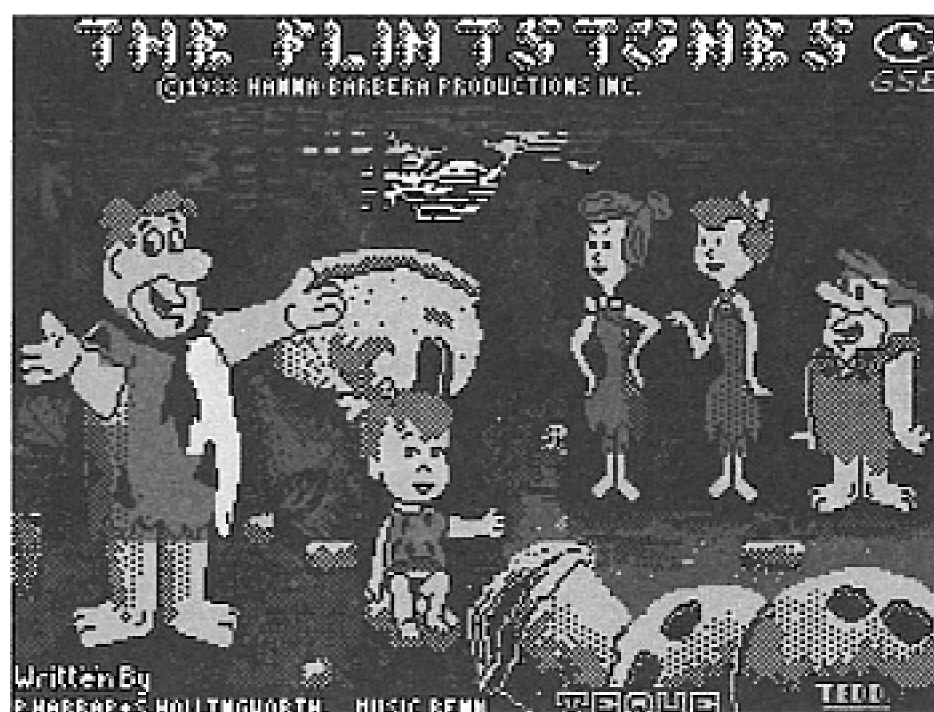
JSH '95

FLINTSTONES

TEQUE 1988

Hry od programátorů firmy TEQUE zná snad každý Spectrista. Vždy se jednalo o kvalitní grafiku, provedení a nezřídka kdy i hudební doprovod. Jména Pete Harrap, Shaun Hollingworth a Benn Daglish Vám určitě budou známá.

A když ne, tak vězte, že jsou to autoři velmi hezké hry Flintstones, kterou jsem si pro Vás dnes připravil.



Flintstones (rodina Flintstounů (jinak přeloženo jako pazourek, křesací kámen a pod.)) nás zavádí daleko do dávné minulosti kde ještě lidé žili v jeskyních, kopali pasti, zabíjeli mamuty, oblékali se do zvířecých kůží a tak dále. V pravěku jednou žila jedna rodina (o té je tato hra) Fred (otec), Wilma (matka) (oba dohromady manželé) jejich dcera Betty a přítel Barney. Fred je jako skoro každý pořádný manžel líný a nejraději by se zbavil otcovských a jiných povinností a šel se svým přítelem Barnym hrát kuželky. Ale Wilma jako snad každá manželka ho nechce pustit. Pustí ho, ale jedině pod podmínkou, že Fred vymaluje jejich jeskyni.

Zápletka je tedy jasná. Aby se Fred dostal z „domu" musí vymalovat jeskyni. A protože v pravěku nebyly malířské štětky a jiné podobné náčiní, musí Fred použít veverku (zvláště pak její ocas). K dispozici je i kupodivu pojízdný žebřík s jehož pomocí Fred dosáhne na jinak nepřístupná místa jeskyně.

Vše by bylo jednoduché, kdyby dcera Betty byla větší a měla víc rozumu. Protože je malá a rozumu ještě moc nenabyla, stále vylézá z dřevěné postýlky, kterou pro ni kdysi udělal Fred a maluje na zeď různé čmáranice (já to taky kdysi dělal). To Fredovi ztěžuje hodně práci. Navíc pokaždé, když chytne svou neposlušnou dcerku, aby ji uložil do postýlky, veverka se kterou cynicky maluje zeď, mu někam uteče. Takže nezbývá než ji chytit a to zatraceně zdržuje. Jasně tedy vidíte, že to není tak jednoduché jak se to zprvu zdá. (později několik rad)

A protože jste šikovní a vymalovali jste celou jeskyni, Vaše žena Vás pustila s Barnym na kuželky. O tom pojednává taková malá mezihra, kdy nasedáte do předpotopního automobilu a jedete do kuželkárny. Pochopitelně že v době kdy se odehrává tento příběh ještě nebyly vybudované silnice a tak nezbývá než se vyhnout překážkám v podobě malých nebo velkých kamenů. Když na kámen narazíte zadním kolem, tak musíte z auta vylézt, použít hever a kolo zpátky nasadit. Barney je natolik brutální, že Fredovi s opravou kola vůbec nepomůže a sedí v autě dál. Nakonec jste do kuželkárny dojeli včas (ten je určen přesýpacími hodinami) a můžete se dát do soutěže. Rychlost koule a směr kam se má kutálet určujete velmi jednoduše ovládáním. Fire určuje rychlost, směry vpravo a vlevo jsou ekvivaletní s dráhou koule. Takže zde není co řešit.

Nyní několik rad:

1) V první části vymalujte nejprve vrchní část jeskyně. Tam malá Betty nedosáhne a Vy to v klidu uděláte. Až je vrchní část hotová, odstavte žebřík a vymalujte zbytek. To už bude trvat jen chvíli.

2) Ocas veverky (pomyslná štětka) mějte vždy namočený co nejvíce aby jste mohli místnost vymalovat na 100%. Může se stát, že někde v rohu Vám zbyde kousek místa volné a dojde čas. Mezi námi, jestli je to veverka nebo kohout je snad jedno, ne?

3) V mezihře kdy Fred jede s Barnym na kuželky, musíte jet co nejrychleji a vyvarovat se jakékoliv havárii, protože takové zdržení Vás bude stát zavření kuželkárny a tím i ztrátu časového limitu.

4) Ve třetí části (samotné kuželky) hra ještě chvíli testuje stisk fire, takže pusťte střelbu o chvíli dřív než zamýšlíte.



Takže to bychom asi měli. Flintstones se u nás pohybuje ve dvou verzích. 48k a 128k. Ve 48k verzi se jednotlivé části přihrávají z tape a nehraje zde hudba. 128k verze se nahraje celá a další přihrávání se děje už jen z Ramdisku. Hudbu zde dělal vynikající Benn Daglish jehož soundtracky majitelé stodvacetosmiček určitě znají. Graficky je tato hra provedená výborně a přitažlivější bude zejména na barevných televizorech nebo monitorech.

Pro PROXIMA magazine...

...ale ještě ne! Flintstones nekončí třetí částí, jak by se mohlo zdát. Fred a Barney hrají kuželku a po chvíli jim vedoucí (nebo kdo) oznámí, že se ztratili nějaké Pebbles (oblázky, kamínky) a Vy je musíte najít. Jistě už tušíte, že prsty v tom má Fredova dcera Betty, která na stěnu v jeskyni kreslila různé čmáranice a hlavně slovo Pebbles. Zřejmě bude slovo Pebbles znamenat i něco jiného než jenom kamínky, oblázky a podobně, takže nezbývá mi než se domnívat, že autoři tímto mysleli na kuželky, která hravá a nenechavá Betty ukradne. A je tomu tak, protože když se dostanete až úplně nahoru té věže, tak občas Vám na hlavu nějaké kuželky spadnou. No a protože tam nepadají jen kuželky, tak pozor na hlavu. Čepice je vpravo nahoře...

Najdete Betty? Já myslím, že ano. Uhrát tuto hru není náročné, ale chce to cvik. Po třetí nebo po čtvrté zjistíte, že hrát kuželky s vyšším skóre než má Barney je v pohodě, ale pozor na tu poslední část. Kuželky může najít dřív Barney a Willma tomu nebude ráda, protože chce, aby Fred byl pravý Flintstone. A co Vy? Podaří se Vám to?

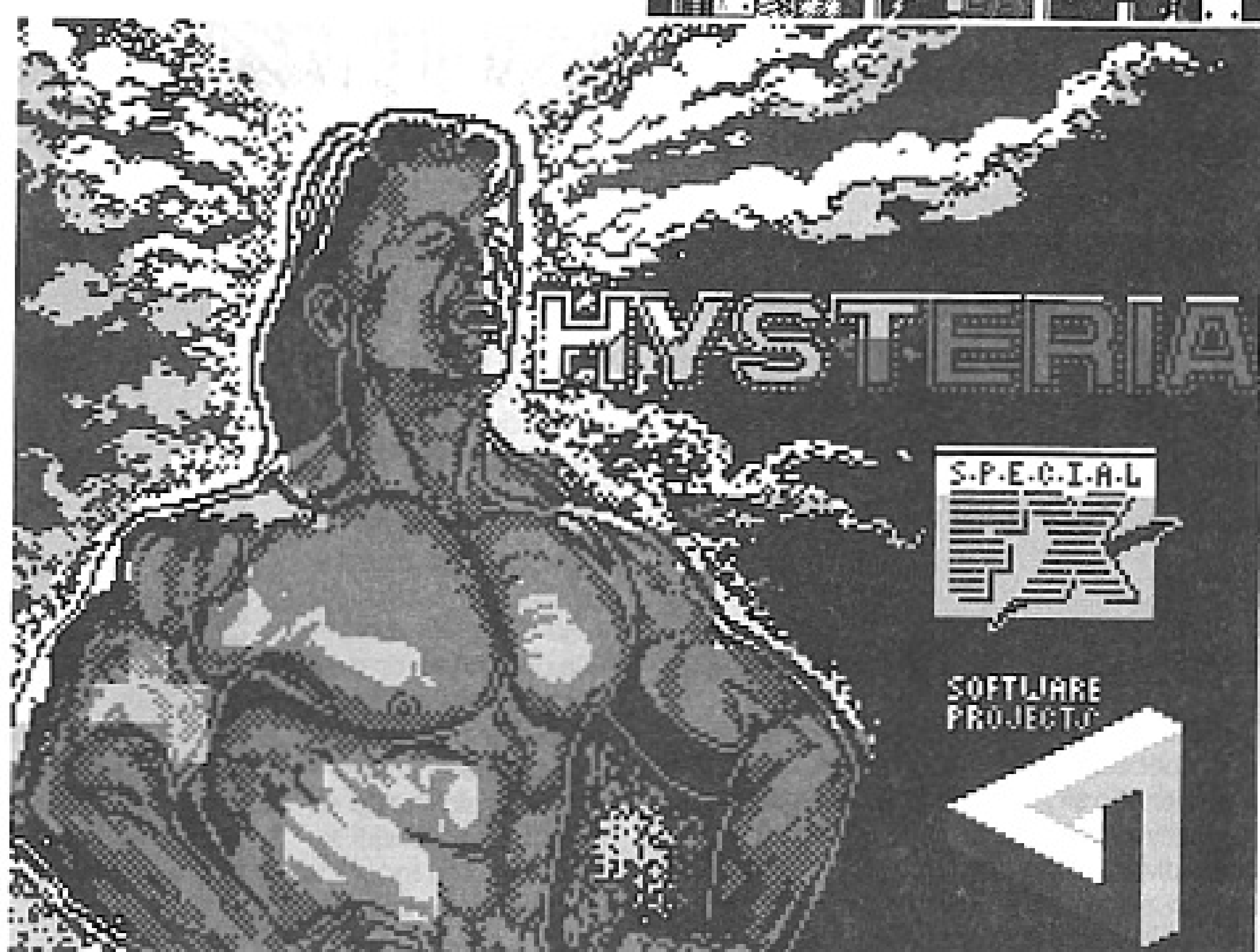
Tentokráte už doopravdy...
...pouze pro PROXIMA magazine

JSH

HYSTERIA

Special FX / Software Projects 1987

Hysteria je klasickým příkladem kvalitně odvedené práce programátorů firmy Special FX. Výborné propracování grafiky, plynulý scroll ploch, skvělá animace, ozvučení není špatné na to, že to je pro 48 a celkové provedení je vynikající.



Po nahrátí hry z tape nebo z disku (jinak má hra skvělý obrázek !!) a po stisku any key se objeví herní menu s možnostmi, jak hru hrát. Černobílou, barevnou, se zvukem nebo třeba i bez zvuku. Pak tu je možnost výběru vlastních tlačítek (Define key) a spuštění hry.

Po odstartování se ocitáme přímo na hrací ploše a pokud tuto hru neznáte zřejmě Vám bude neznámý její smysl.

Tedy - Vaším úkolem je posbírat předměty, které jsou umístněny na hradbách míjejících v pozadí. To uděláte tak, že vyskočíte a střelíte do nich. Obvykle to je busta nebo nějaká střílející vevrka či co. To co zbyde, (sušenka nebo citron) vezměte. A proč to všechno děláte? No z těch „sušenek" nebo jak to mám nazvat složíte jakousi masku, kterou si Váš hrdina navleče na xicht (zkrácená verze slova ksycht) a přivolá tím velkého dvojhlavého a dvouocasného draka.

Co dál dělat už asi víte, ale každopádně to zopakuju. Zabít ho! Když se Vám to podaří, tak se automaticky přesunujete do dalšího dílu. Tam už je to trošku těžší, protože se objeví ještě zákeřnější nepřátelé než byli kostlivci, kteří v první úrovni této hry, vylézali náhodně ze země. Jsou to ozbrojení rytíři, kteří se nejprve pohupují pomalu a pak to v nečekaném okamžiku napálí dvojnásobnou rychlostí do Vás, a to stojí hodně energie. Cíl v této části je zcela stejný. Najít všechny části masky a bla, bla, bla... dál to už znáte. Třetí díl se odehrává ve vzdálené a přetechnizované budoucnosti. Zde už budete muset řešit něco i hlavou, ne jenom systematickým mačkáním FIRE na joysticky.

Z technického pohledu je hra téměř dokonalá. Tři scrolly, které vytváří perfektní dojem prostoru. Animace všech postaviček na hrací ploše je plynulá a není nikde vidět žádná desynchronizace s televizním paprskem. 48 zvuky (přes #FE) se sice AY zvukům nevyrovnají, ale přesto se k této hře hodí docela přesně.

Podle jistých zdrojů existuje HYSTERIA i ve verzi pro 128. Navíc tu má být i 16KB blok specialně pro 128.

JSH

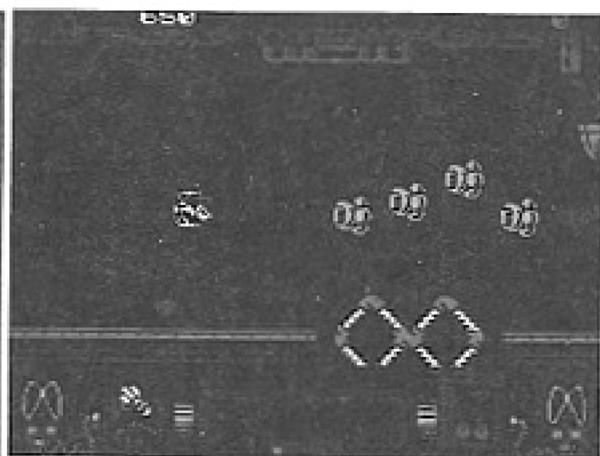
ZYNAPS 48

Hewson 1987

Řekl bych, že tato hra v mnohém předčí podobné střílečky jako je R-Type, Saint Dragon a jiné dvourozměrné hry. A co je na hře tak zajímavého? Posuďte sami.

Jak jste se už dověděli, tak hra je podobná R-Type, tedy naše loď poletí zleva doprava a nepřátelské hordy krvelačných termonukleárních nepřátel mechanoidního typu (?) budou útočit v protisměru, což je krásný příklad jednoduché myšlenky. Víc ve hře není, pouze let Vaší lodi.

Vaším cílem je, jako obvykle, postřílet co nejvíce nepřátel a dostat se s třemi životy až nakonec hry. Autoři nezapomněli na velkou obtížnost a proto se po získání určitého počtu bodů na Vaše konto připíše život navíc. Je to sice lepší, než nic, ale velký vliv to nemá, protože tuny nepřátel a šílené vesmírné konstrukce proletí s několika životy pouze herní maniak. R-Type hraji dost dlouho a nesetkal jsem se v něm s takovými problémy, na jaké jsem narazil v průběhu hraní Zynapsu. Osobně jsem na průlet některých částí spotřeboval desítky a desítky životů.



K dispozici máte několik typů zbraní. Při startu hry se objeví ikona vlevo dole. Vypadá to jako nějaká kulka, ale ve skutečnosti je to takzvaný „SHIFT" pro rychlost Vaší lodi. Jistě jste si všimli toho, že když zastřelíte všechny ničemy, ze smrtící eskadry nepřátel zůstane na obrazovce blikající ovál. Přidržte FIRE (Vaše loď začne blikat) a seberte ovál, tím získáte určitou zbraň, která je zobrazena v ikoně. Takto můžete získat rychlost, několik střel, které umocňují Vaši palebnou sílu, samonaváděcí rakety na nepřátelské letky, atd.

A co je na hře, tak geniálního? Vynikající scroll hrací plochy, prostorový scroll několika úrovní hvězdné oblohy, pestrá barevná grafika, pohyb Vaší lodi a nepřátel není nijak nesynchronní, v dalších dílech se setkáváme s novou barevnou grafikou (málokdy se grafika opakuje), vynikající zbraňové systémy a hodně jiných věcí. Je sice pravda, že R-Type je víceméně celoplošný a jednotlivé díly obsahují daleko více grafiky, ale nesmíme zapomenout, že Zynaps má nějakých 40 kilo a všechno je v ní nahuštěno najednou. Navíc jsou tu různá hlášení dělána pomocí multikoloru a při pohledu na ten fakt, že je to 48k game, musím uznat, že se autorům povedla na jedničku. Jestli se Vám zdá těžká, tak zkuste POKE 45385,201.

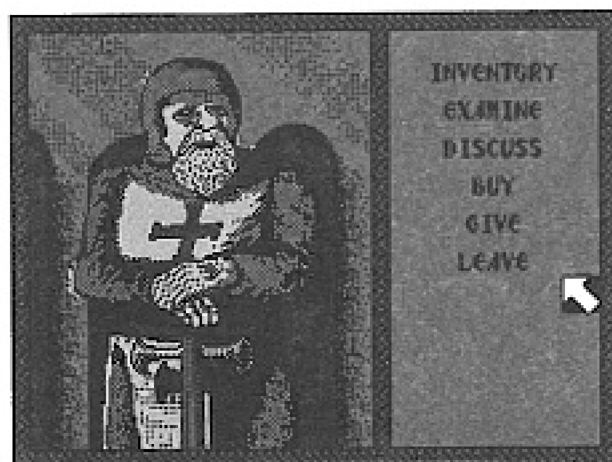
Pouze pro PROXIMA magazine napsal

JSH

IRON

UBI SOFTWARE

Docela podrobný popis k této hře vyšel v jednom z prehistorických čísel ZX Magazínu. Navzdory tomu si myslím, že by bylo dobré si tuto hru připomenout znovu.

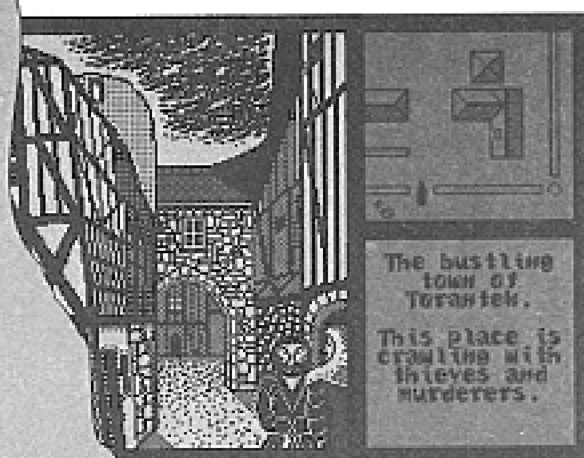


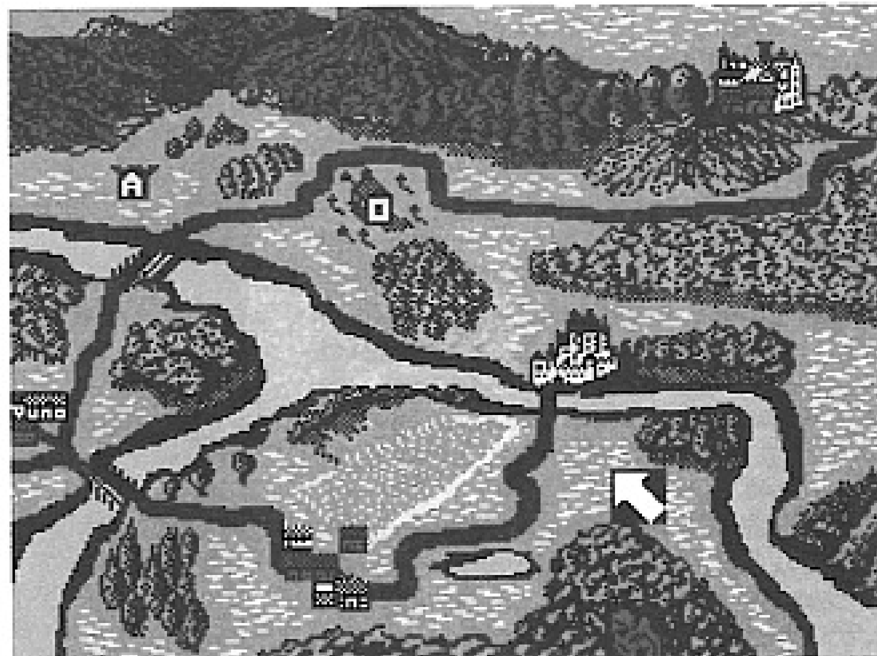
Iron Lord je hra atypického charakteru (v rámci ZX Spectra). Zavádí nás do velmi zajímavého boje šíleného strýce, který proti svému synovci brojí, aby získal jeho zděděná panství. Moc se mu nedivím, nějaký spratek získá velký majetek po jeho zesnulém bratrovi a vůbec si to nezaslouží, ale autoři to tak vymysleli, takže s tím už nic nemůžeme dělat. Logicky se tedy ocitáte na straně dobra a musíte svého strýce porazit. Není to tak jednoduché, protože po startu hry nemáte žádnou armádu.

Nyní jen malé představení jak hra vypadá...

Zdědili jste zámek a ocitáte se na nádvoří. Zámek je opuštěn a neobydlen. Po podrobném zkoumání zámku zjišťujete, že to se zachovalostí zámku není až tak růžové. Hrad (dále budeme používat raději toto slovo) je zchátralý a měl by se opravit.

Obyvatelná je pouze velká věž uprostřed nádvoří, na jejíž západní straně je schodiště vedoucí nahoru. Vyšli jste až nahoru. Vidíte na pole na kterém se bude odehrávat bitva mezi Vašimi vojsky a vojsky Vašeho strýce. Volbu Jdi do boje raději necháme na pokoji neboť žádná vojska nemáme, takže raději odejdeme a vrátíme se po schodech dolů. Jak se dostaneme z hradu? Je to snadné. Jděte k východu (ten je symbolizován černým obdelníkem) a stiskněte fire. Jste na začátku. Sinclair Joystickem nebo Kemston joystickem najeďte na stavení v lese (mírně vpravo uprostřed dole) a stiskněte Fire. Starý muž jehož psychická síla na Vás vyzařuje blahodárné účinky Vám říká - Synu, během Tvých cest Tvůj strýc svrhl svého bratra, Tvého otce a chce si podmanit celou oblast k dosažení svých zlých cílů. Musíš mu v tom zabránit - Dále pak říká to, co jsem již napsal. Musíš získat respekt lidí této země a oni za Tebe budou bojovat - Víc Vám tento strejda neřekne. Volbou Odejdi se opět ocitáte na mapě. Šipkou najedeme na město vlevo.





Promiňte, není to město, je to vesnice Chatenay Malabry a text v úvodu prozrazuje, že se zde každoročne konají závody v lukostřelbě. Lukostřelecké závody jsou na severozápadě vesnice.

Výborně našli jste to! Myslím si, že takto provedenou lukostřebu ani nemusím podrobněji rozepisovat. Je jednoduchá a určitě si s ní během několika vteřin budete vědět rady sami. Volbou Konec ukončíte závodění a nacházíte se před závodištěm.

V této vesnici je však ještě jedno místo kam můžete zavítat. Je to starý bilinkář, kterého najdete když půjdete zpět k východu z vesnice, ale před ním zatočíte na sever dlouhou uličkou mezi domy. Pak půjdete kousek na východ a pak až úplně dolů.

Bylinkářova apatyka krásně voní a je velmi čistá. Po krátké konverzaci získáte informaci, že se bylinkář snažil závody v lukostřelbě vyhrát, ale ani po deseti letech se mu to nepodařilo a tak svému snažení učinil konec. Je tedy zřejmé, že nějakou trofej nebo něco podobného co v lukostřeleckých závodech vyhrajete mu musíte dát. Bilinkář Vám může ze svého sortimentu nabídnout Zelený nápoj (stojí 10 zlaťáků), Fialový prášek (za 15 zlaťáků) a bílý prášek (ten za 20 zlaťáků). Těžko nyní říct na co který slouží. Zkusme nejprve vyhrát závody v lukostřelbě.

Třeba nám bylinkář nabídne i něco jiného. A je to tak ! Po deseti minutách (ani ne) jsem závod v lukostřelbě vyhrál a dal jsem bylinkáři pohár. Ten je dojat a říká - Nikdy jsem si nemyslel, že bych tento pohár mohl držet v ruce. Jsi velmi šlechetný mladíku a pomohu Ti jak budeš potřebovat - Pokud jste s bylinkářem mluvili o tom, že jdete do války proti svému strýci, tak o tom nechtěl ani slyšet a říkal, že pomáhá lidem a ne aby je vedl do boje. Jakmile jste mu dali pohár tak si Vás oblíbil a říká, že má mocný vliv u cechu bylinkářů a že s ním můžeme počítat.

A nyní jdeme dál. Z vesnice Chatenay Malbry (jejíž náměstí je méně zachovalé a sešlé) jdeme do vesnice Lorando, která se nachází na západní straně země. Obydlená část vesnice je ještě trochu západněji a jak se dozvídáme, tak je tu i velmi známý prodavač, který není příliš oblíbený. Jeho obchod je kousek za mostem (je to osamělý dům). Vejdeme dovnitř a zjišťujeme, že prodavačova špatná pověst je opravdu zasloužená.

Zboží nevalné kvality, převážně staré atd. Na řeč okolo sestavení armády proti zběsilému strýci nám prodavač odpoví - Mám doma vlastní válku s mou ženou, která po mě chce abych jí získal zpět náhrdelník, co jí byl nedávno ukraden. Je to smaragdový náhrdelník a je hodně drahý - Takže je zřejmé že budeme dále hledat náhrdelník. Na severu vesnice je hospoda. V ní je pochopitelně hostinský, který nám ale hned na začátku říká, že nejlepší víno mají mniši, ale Ti mu ho nechtějí prodat.



LORD

Nuže dobrá. Hledáme tedy náhrdelník a mnichy. Ve vesnici Lorando už nic jiného nenajdeme a tak se vypravíme dále na sever. Na mapě vidíme kostelíček (okolo něj jsou kříže) a trochu na západ rolnický příbytek. Zajděme nejprve k těm mnichům a podíváme se co se dá dělat s tím vínem...

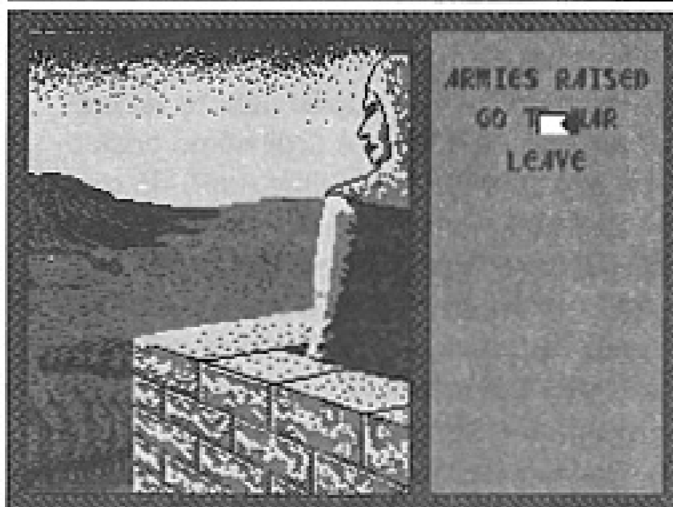
A jsme ocitáme se v chrámu templářů. Jejich kaple je schovaná na jihozápadě za skupinkou doomů (?). Našli jste mnicha? Já jo, heč a dozvídám se, že většina mnichů je postižena, nějakou nemocí a asi se z toho nevyléčí. Takže tady nás trkne do hlavy bylinkář a valíme za ním. Ten nám dá lék pro mnichy (stojí, ale hodně. Celých 25 zlaťáků) a s tímto lékem musíme zase zpátky k mnichům. Dáme jim lék a vida. Tisíceré požehnání mladíku. Povím templářům o Tvém dobrék skutku. No... a teď se podíváme jak to bude dál... zeptal jsem se mnicha zda-li mi pomůže v boji proti mému strýci a on souhlasil. Až nastane čas, tak mi templáři můj dobrý skutek oplatí. A co bude s tím vínem ? Na znamení našeho přátelství mu víno prodám. A nyní opět valíme do Loranda za hostinským. Ale co to? U východu z chrámu templářů na nás číhá jeden z vrahů našeho strýce. Není těžké ho zabít. Chce to jen trochu tréningu, ale na to jistě přijdete sami. Utíkejme honem do vesnice Lorando. OK. A jsme tam, tak a teď hostinský a je to v pořádku. Hostinský už shromažďuje všechen lid vesnice, protože dostal víno od mnichů. Bohužel na otázku ohledně náhrdelníku nám odpoví že o tom nic neví.

A mi postupujeme na sever. Pojďme nyní k rolníkům ať zjistíme jaké mají trable. Z rolníkovi tváře vidíme strasti a dřinu, kterou musí každý den vykonávat. Po chvíli zjišťujeme, že hostinský v Lorandu nezaplatil rolníkům za mouku, takže se zase musíme vrátit a zajít k hostinskému. A ten jako by se s jeho dobrotou roztrhl pytel zaplatil rolníkům mouku a mi opět musíme zpět k rolníkům na sever. A Ti jsou taky ochotní. Říkají, že když jste přesvědčil hostinského aby zaplatil, tak oni sestaví armádu a přijdou Vám na pomoc v pravý čas. Zkusíme se ho zeptat co ví o tom náhrdelníku - Hum... Nic neví. Škoda. No a nám zbývá poslední město úplně vlevo nahoře.

Město Torantek se hemží zloději a vrahy proto raději hned kousek na východ a nahoru do velké herny.

Na druhý den jsem musel pochopitelně vše uhrát znova protože o půl jedné ráno vypli ergéváci elektriku, a i JSH musí občas jít spát. To Vás asi příliš nezajmá (byla to jen taková vsuvka ze života hmyzu), takže se přesuňme dál. Jsme v herně a hned zamíříme ke krásné dívce. Zeptáme se jí zda-li pak nám pomůže v boji proti strýci. Dívka nám odpovídá, že nejprve musíme ukázat svou sílu a pak se s náma bude o něčem bavit. Teď se tedy ukáže, že v případě že nemáte žádné kvedlátko a máte tedy jenom klávesnici, můžete to hrát znova, protože buď v této části zničíte klávesnici nebo se nikam nedostanete. Šipkou zamíříme na dva naproti sobě sedící siláky a začneme se s něma přetahovat. Odstartování této soutěže se děje vlevo dole. Najeďte šipkou na čtyři prsty (ty pak začnou ukazovat 3,2,1 go) a pak rychle ze strany na stranu. Já už jsem všechny borce porazil a získal jsem obdiv u dívky. Pokusím se jí zeptat zda-li mi pomůže v boji proti šílenému strýci. A vida. Dívka nám odpovídá, že v tomto městě je silnější muž než jsme my. Dává nám medailon a s tím musíme za kapitánem žoldá-





ků. Toho najdeme když vyjdeme z herny. Dáme se kousek na jih a pak směrem na západ mezi zdmi. Až na konci jsou dva domy. V jednom z nich bydlí kapitán žoldáků a ptám se ho zda-li pomůže. Kdepak nepomůže nám. Takže mu dáme medailon a už zpívá jinou písničku. Na otázku o náhrdelníku hned odpovídá, že takový může mít, ale potřebuje brnění a pokud budeme chtít najmout jeho muže musíme zaplatit velkým rubínem. Takže nyní už hledáme tři věci. Náhrdelník pro kupce z Loranda, brnění a velký rubín pro tohoto muže. Zkusíme jít znovu do herny, jestli krásná dívka nebude vědět víc. Bohužel. Na všechny otázky dívka odpovídá nevím a podobně, takže nejspíš by mohl něco o brnění vědět templář. Ten se nachází ve středu chrámu a vchod je mezi čtyřmi věžemi. A teď jsem Vás pěkně zdržel. Přece brnění bych mohl koupit u šmelináře v Lorandu, nebo ne ? Je to tak. Šmelinář má takové brnění, ale to je prý velmi drahé. Brnění stojí 50 zlaťáků. Snad to přežijeme. Koupil jsem náhrdelník a vrátil se do Toranteku ke kapitánovi. Ten dodržel svůj slib a dal mi náhrdelník.

Nyní, ale nastal problém. V měšci máme už jen 25 zlaťáků a rubín, který hledáme má zase ten lump šmelinář v Lorandu a jak jsem se už dopředu podíval, tak nám ho prodá za 100 zlaťáků. Teď nevím co s penězi. Uvidíme co bude dál... Vzal jsem náhrdelník od kapitána a donesl jsem ho šmelináři jehož ženy původně byl. Ten říká, že je jeho žena potěšena a že je našim dlužníkem (že by vlastní klid byl víc jak jeden rubín?). A není tomu, tak. Ačkoliv se obchodník-vydřiduch chvástá, že je mým dlužníkem a že mi prodá levně tento rubín, tak stále ho nabízí za 100 zlaťáků. Nezbylo mi než jít do herny a hrát kostky. Nevyhrál jsem, takže další postup už nebyl možný. Vrátil jsem se na hrad a rozjel předem prohranou bitvu. Řeknu Vám bylo to velmi zajímavé. Jak graficky, tak i strategicky.

Bitvu jsem prohrál. Strýc byl plně vyzbrojen a já měl jen pět vojsk z možných deseti. To ale nevadí, protože zběžný návod jak hru hrát a někam s dostat jsem Vám dal a pěvně věřím, že plný počet vojsk dosáhne velice rychle (pokud Vám ovšem nevypnou proud).

Závěrečné hodnocení... V ČR a SR jsem viděl dvě verze pro Spectrum 48k. Jedna česká a druhá anglická. UBI tentokráte udělali zcela fantastickou hru, která pro ZX nemá obdoby. Grafika je všude vynikající. Budovy, ulice, náměstí, grafický výjev města nebo vesnice, rozhovory s postavama a podobně. Krásně je propracována část v lukostřelbě a hraní kostek, rovněž ani přetlačování není špatné. Hratelnost je na jedničku. Hra Vás okamžitě chytne a její atmosféra nepustí dokud nevyhrajete nebo neprohrajete. Iron Lord je perfektní hra s geniální grafikou, atmosférou a celkovým provedením. A aby ste se nedivili, že jsem psal o 128k verzi. V jednom zahraničním časopise jsem se dozvěděl, že existuje i 128k verze. Sháněl jsem ji u nás v ČR a i v SR, ale nepodařilo se mi ji sehnat a pravděpodobně ji u nás asi nikdo nemá. Nedávno mi přišla (až z Jižní Ameriky konkrétně Uruguay) a mohu jen uznalecky pokývat hlavou, že UBI ve 128k nešetřili. Přibyla tu hudba, grafika (např. jízda na koni) a dokonce je tu jeden díl navíc, který jsem u 48k nenašel.

To by bylo k této vynikající hře asi tak všechno. Ještě na úplný konec několik poznámek. 128k verzi můžete sehnat na mé adrese (pokud chcete). Do předu bych chtěl upozornit, že se jedná o only 128k Tape verzi. Nicméně pro Betadisky a jiné disky ji lze upravit velmi snadno a bez jakýchkoliv problému. Bohudík se hra nedá Snapnout. Tedy dá, ale v poslední části pak bude špatná grafika, chršlé postavičky a podobně (ani uložení pozice na disk není chytré).

Pro dnešek zatím vše a zase někdy jindy nashle

JSH

DIGITAL TO ANALOG

Asi každý z nás se už setkal ve svém životě s pojmem **D/A převodník**. Běžně je tento prvek používán už desítky let v automatizovaných zařízeních (např. CNC), kde měly (a mají) za úkol převádět veličiny z digitální formy na veličinu potřebnou pro dané zařízení (nejčastěji plynulá změna napětí).

Úvod

Posledních pár let se však tato hračka stala velmi populární a to díky tomu, že kdosi přišel na to, že by se toto zařízení dalo použít k velmi kvalitnímu zvukovému výstupu počítače. A tak se s úspěchem začal instalovat do **C64, Amigy a PC**. Nejlépe jsou na tom právě **C64 a Amigy** proto, že už jej mají vevnitř. Horší už je to s **PéCéčkem**, protože mu musíte vecpat do útrob nějakou tu zvukovou kartu. Jenže řekněme si na rovinu - máte zrovna na vyhození 3 a více tisíc?... No a proto jsem tu já, abych vám poradil, jak dosáhnout špičkové kvality zvuku za pár babek (tak do 20 dolarů...).

Dále popsaný převodník je speciálně psaný pro uživatele nejlepšího počítače na světě ZX Spectrum pro připojení na paralelní rozhraní UR-4 (3 kanály) ve spojení s neméně dokonalým hudebním editorem Sample Tracker 3.0. Až si tento převodník postavíte a poslechnete si ňejakou hudbu, nebudete věřit svému sluchovému orgánu. Čistota je v kvalitě Amigy (určitě na 94,7%).

Jak jsem na to přišel...

Jako velký nadšenec do počítačové hudby na **ZX Spectru** jsem záhy zjistil, že mnou postavený odporový převodník dosti pokulhává za zvukem **Amigy**. V časopise **Score** (tuším) bylo uveřejněno schéma velmi jednoduchého D/A převodníku - odporového i „integrákového". Vytušil jsem, že cesta vede právě přes integrovaný obvod. Začal jsem shánět potřebné informace, prostudoval jsem spoustu literatury o problematice převodníků a po dlouhé úvaze jsem dospěl k těmto závěrům: na českém trhu jsou dostupné tyto (špičkové) obvody. Od světově proslulé firmy **Analog Devices** obvod **AD 558** za pouhých 493,24 Kč s DPH. Dalším kandidátem byl (nápad ze Score) **ZN 426E** za 200 Kč. V našem případě, kdy je zapotřebí 3 obvodů je situace neúnosná a pomalu se vzdávám naděje. Ve starší literatuře však objevuji informace o obvodu **MDAC 08**, který je sice starší konstrukce a potřebuje několik součástek navíc, ale jeho cena je přímo fantastická **12,90 Kč!!!** Ptáte se odkud? No přece **Tesla Rožnov**... Opět se mi potvrdilo pravidlo, že všechno nemusí být ze zahraničí svaté. Ale dost keců, nyní už k vlastní stavbě.

Popis zapojení

Srdcem celého zařízení jsou tři obvody **MDAC 08** (popř. s příponami C, CC, CP, EC, EP), dále pak 3 kondenzátory 10 nanofarad, 3 odpory 8 kiloohmů, 3 odpory 200 ohmů tof vše. Původně měl obvod dostávat dvoje napětí, ale já to zredukoval na jedno a to v širokém rozpětí 8-28 voltů. Ovšem pozor! Napětí je **symetrické!!** Pokud někdo z vás neví co to je (nic si z toho nedělejte, já to taky nevěděl), zde je vysvětlení. **Symetrické napětí** je takové, když máme tři vodiče, přičemž jeden je jako zem (GND), druhý představuje **záporné napětí** a poslední **kladné napětí**. Tzn. že vezmeme-li vodič GND a pak proti němu postupně dva zbývající, naměříme např. -15 a +15. Avšak napětí mezi dvěma vodiči (ne GND) činí (v našem případě) 30 voltů! S tímto problémem se také velmi snadno vypořádáme pomocí dvou odporů a dvou kondenzátorů. (Doufám, že vám to zatím nepřipadá moc složité...)

Nedílnou součástí celého **D/A** převodníku je stereo modul, který zařídí, aby se jednotlivé kanály složily tak, jak je to v Melodiku. (A=left, B=right, C=centre). Ještě než podrobně popíšu celý obvod a zhruba načrtnu funkci, musím majitelům **PC** radostně oznámit, že budou potřebovat pouze jeden obvod MDAC 08, protože nejsou tak nároční jako Spectristé a rádi si Amiga moduly přehrávají jen mono. (Stereo totiž vyžaduje dva „printer" konektory). Pokud však budete chtít stereo, obvody budou dva. Rozložení PC pinů a jeho bitové připojení vyplívá ze zapojení.

Popis obvodu MDAC 08

Obvod je složen ze 3 funkčních jednotek: referenčního zesilovače, rezistorové jednotky R-2R (tohle je právě princip jednoduchých odporových DAček) a osmi rychlých proudových spínačů.

1. Napájení

je symetrické v rozpětí +-8V až +-28V. Referenční napětí mělo být původně samostatné (10V), ale já jej vzal z kladného symetrického pomocí odporu 5-8kOhmů (velmi nutný rezistor!).

2. Logické vývody LC a COMP

v mém případě je vývod KOMP přemostěn kondenzátorem 10 nF na -Ucc (záporné symetrické napětí). LC je jednoduše připojen na zem. (...jak vidíte, řeším to skutečně radikálně - odpojit co se dá).

3. Připojení jednotlivých bitů

se uskutečňuje na nožičkách 5-12. 5 je B7, 12 je B0 (výrobce to udává naopak, zkušenost je zkušenost).

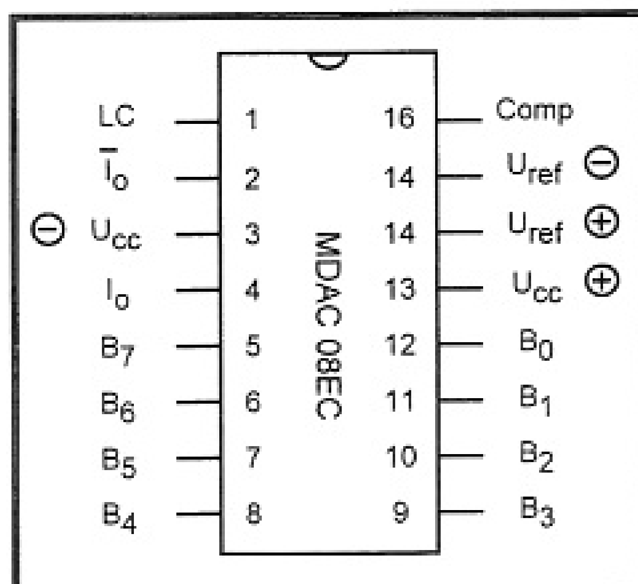
4. Analogový výstup Io, I'o

asi se divíte, jakto že je výstupem proud a ne napětí?! Výrobce to zdůvodňuje vysokou přesností. Této „nectnosti" se zbavíme zařazením odporu 200 ohmů mezi výstup **Io** a zem. Mezi těmito dvěma potenciály se vytvoří potřebné napětí (znáte přece ze školy Ohmův zákon, ne?). Inverzního výstupu I'o se zbavíme jeho uzeměním (dobře mu tak).

Tak tím jsem vyčerpal všechny vývody a pro hloubavé hlavy zde uvedu ještě několik vzorečků a závislostí:

- pracovní teplota je nejlépe 20° Celsia...
- doba ustálení je 85-150 nanosekund
- relativní přesnost je 0,19 nebo 0,39%

No, ty vzorečky radši ne, protože jim sám nerozumím a je to hodně vysoká matematika, ale přece jenom: **1/R=1/R1+1/R2+1/Rn** a **C=C1+C2+Cn** pro paralelní zapojení rezistorů a kondenzátorů. Pro sériové je to naopak.



Plošný spoj

Nejlépe by bylo všechno postavit na pl. spoj, ale každý asi nemá k dispozici leptací chemikálii a zkušenosti. Poněvadž nejsem profesionální elektronik, situaci jsem vyřešil nikoli leptáním, ale škrábáním cest za pomoci malé el. vrtačky (měla by být snadno manipulovatelná v ruce) spolu s upnutou zubařskou frézičkou (fréza - mnohabřitý nástroj, otáčející se kolem osy procházející ortogonální rovinou, která...). Vytištěný spoj je vlastně inverzí spoje normálního. Pokud byste chtěli spoj vyleptat, museli byste si pořídit inverzní kopii. Jestli se rozhodnete pro vyfrézování, je nutné se mít fakt na pozoru (mě to zabralo asi dvě hodiny). Ještě chci říct, že spoj asi není zdaleka tak dokonalý, jistě ho někdo z vás vylepší. Pokud by snad toto zapojení zajímalo nějakou elektronickou firmu, která by se rozhodla vyrábět tyto D/A konvertory, prosím.

Stereo modul

Má opodstatnění pouze pro Spectristy s 3 kanály. Modul je složen ze 6ti odporů a dvou kondenzátorů. 2x 470 ohm, 2x 390 ohm, 2x 820 ohm. Kond. 2x 10 microfarad. Vše - koneckonců - vyplývá ze zapojení.

Filtrace

Pokud v zesilovači slyšíte hukot (síťový brum 50 Hz), je to tím, že nemáte vyfiltrovaný zdroj. Tohoto jevu se zbavíte zařazením kondenzátoru 500-1000 microfarad mezi kladné a záporné symetrické napětí (já osobně mám 1200 micF).

Finanční záležitost

Integrované obvody vás vyjdou na cca 40 Kč. Odpory + kond. tak na 25 Kč. Transformátor je nejlépe použít maličký (v provedení 9, 12 nebo 24 V) je v umělé hmotě a postačuje. Zvolte 12 nebo 24 V. Ale nevím, kolik stojí. Každopádně celá stavba vás bude stát asi 200-300 Kč a 5 dní práce (po úsecích).

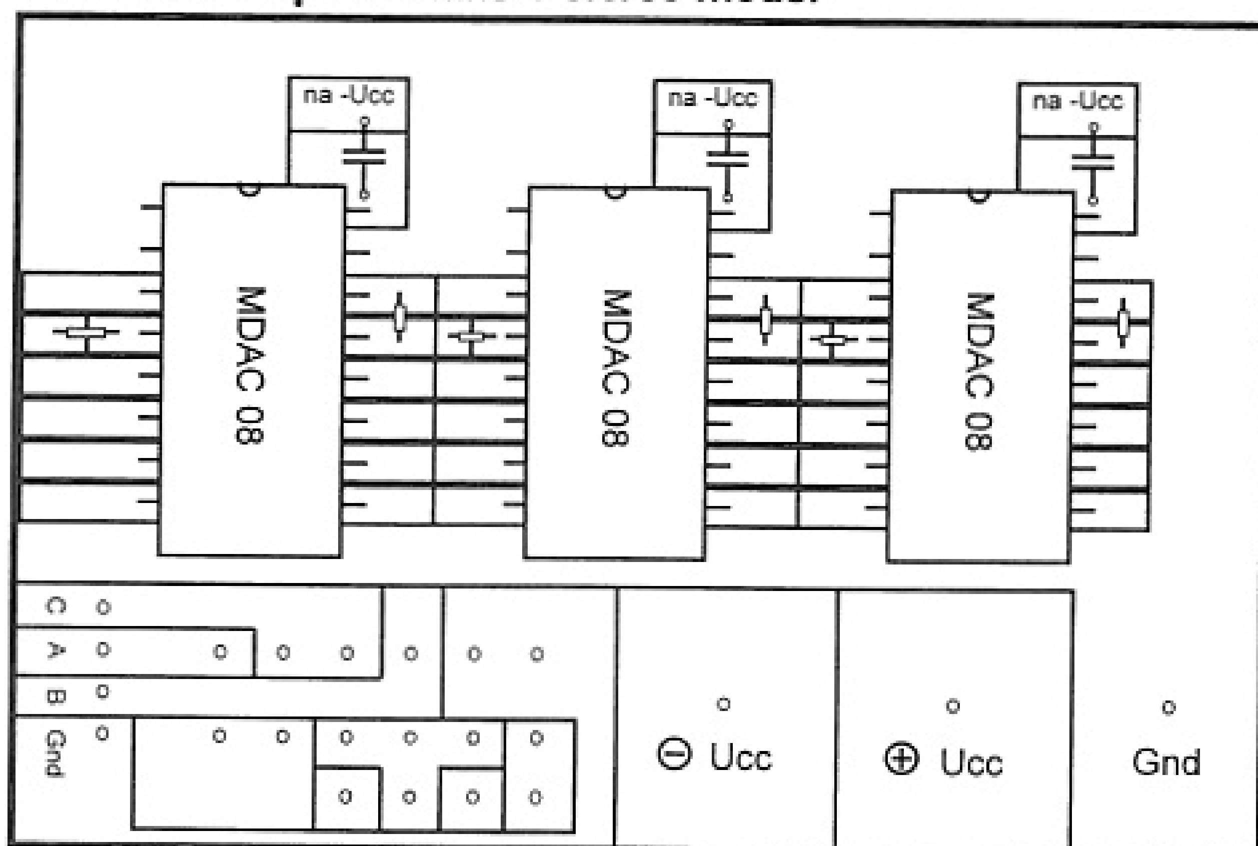
Na závěr...

...kde můžete získat všechny potřebné součástky - nejlevnější v ČR!!! Jedná se o největší sklad bývalé Tesly v ČR (nyní Etros a. s.). Nabízí všechny typy obvodů MDAC 08!

Etros a.s., U nádraží 1765, 688 01 Uh. Brod

Tomáš Haverland
Havřice 295, 688 01 Uherský Brod

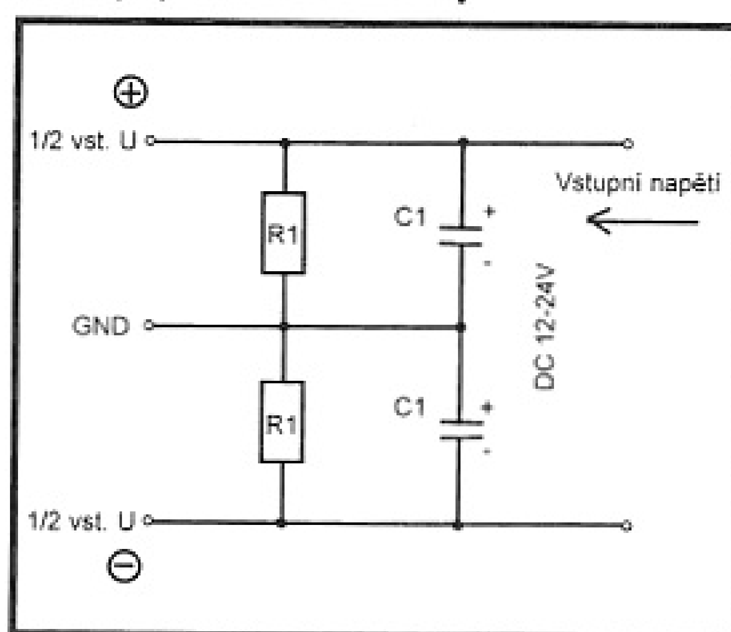
Schéma D/A převodníku + stereo modul



Drátové propojky:

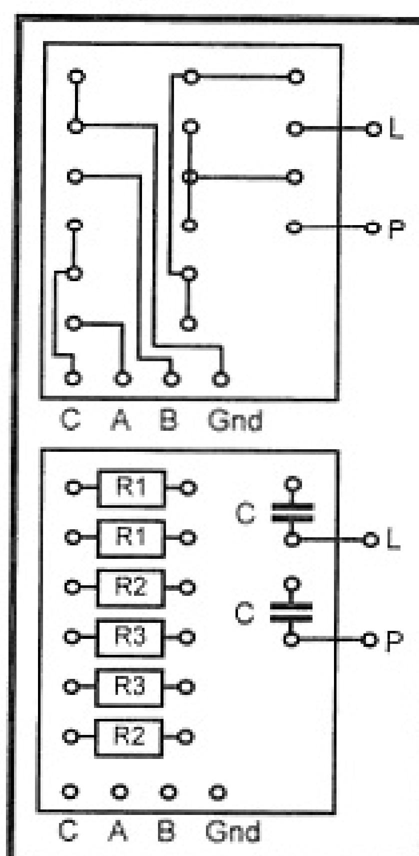
1. konec kondenzátoru a -Ucc
2. propojit -Ucc (3x) a +Ucc (3x)
3. výstup Io propojit na Gnd (konec odporu)
4. přímo z výstupu Io (nikoli za odporem) je propoj na jednotl. kanály (A, B, C)
5. propoj na napětí -Ucc a +Ucc

Zdroj symetrického napětí



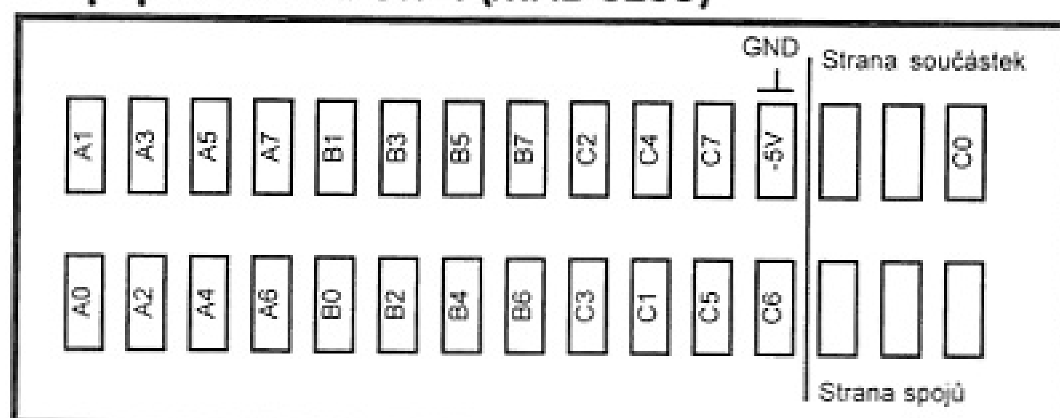
R1...470 ohm/2W
C1...500 mikroF

Stereo modul



R1...470 ohm, R2...390 ohm
R3...820 ohm

Zapojení bitů na UR-4 (MHB 8255)



Majitelé Didaktiku Gama mají tento obvod už instalován vevnitř, ale chybí zde vývod C0 (bylo by nutné provést HW úpravu).

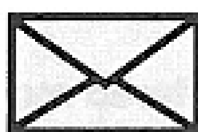


Zase v listárně!

Minule jsem Vás žádal, abyste každou věc, se kterou se na nás obracíte, psali na zvláštní papír.
Žádal jsem úplně zbytečně, takže ještě jednou: nemíchejte dotazy, objednávky a příspěvky. U dotazů a příspěvků viditelně označte rubriku, ke které se Vaše psaní vztahuje; máte-li dotazů víc (resp. spadá-li každý do jiné rubriky), pište je rovněž na zvláštní papír. Na každý list se čitelně podepište.
Každou věcí se zabývá někdo jiný a není v našich technických silách si jeden papír podávat z ruky do ruky.
Pokud naše podmínky nedodržíte, nepočítejte s tím, že se dočkáte všech odpovědí, dočkáte-li se nějaké vůbec.
A ještě něco - neurgujte nic jiného, než objednávky zboží. Na Vaše dopisy nestíháme odpovědět a na některé technické problémy ani odpovědět nedokážeme.

Díky.

LISTÁRNA



Vážení,

vlastním program Export - Import manager verze 1.06, počítač DIDAKTIK KOMPAKT (MDOS Release 1.0 (01-Sep-92)), disketovou jednotku D80 B. Při této sestavě program normálně pracuje, ale když připojím Melodika, neumí už načíst disketu (ani PC) - pořád hlásí chybu „Sektor má zlú dĺžku. Neznámý formát disku."

Protože tento produkt často používám (kvůli rychlému prohlížení souborů) a také proto, že Váš TOOLS 80 je sice perfektní program, ale chybí mu některé pro mě důležité funkce ve Vieweru (např. hledání), jsem nucen často vytahovat Melodika z počítače, což není dobré pro konektor (!!). Poněvadž vlastním mnoho programů, které přes AY hrají kvalitní melodie, nevydržím dlouho a Melodika znovu zapojím.

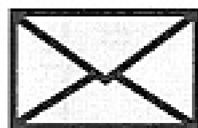
Byl bych rád, kdyby to šlo nějak odstranit (např. jiná verze EIM).

Předem děkuji za radu a jsem s pozdravem

Josef Kučera ml.

Asi Vás zklamu. Firma PROXIMA je (resp. byla) pouhým distributorem programů slovesnké firmy PERPETUM, a o rozdílech v jednotlivých verzích EIM nemáme přehled. Zkuste kontaktovat pana Beníčka, který software pro ZXS stále prodává (tuším, že i software z produkce fy PERPETUM).

Problém, který popisujete je způsoben tím, že sběrnice Didaktiku je vytížena (až přetířena) připojenými periferiemi. Program EIM možná používá pro práci s diskem vlastní rutiny, které jsou citlivější než rutiny DOSu (a tím i TOOLSu), a proto hlásí chybu.



Vážená Proximo,

obdržel jsem od Vás první číslo časopisu Proxima magazine a po jeho přečtení jsem pociťoval smíšené reakce. Jeden druh reakcí byl kladný. Kladný v tom smyslu, že budu konečně nějaký časopis dostávat včas, v slušné kvalitě a s poměrně vysokou kvalitou článků (ne jak ZX magazín od Kapsy). Záporný v tom smyslu, že J. S. Hollis dostal příležitost recenzovat jen hry distribuované Vaší firmou (teda mimo Maraudera) a že jsem nenašel žádný článek v „oddělení" ZX o mé oblíbené činnosti, což je denně projet minimálně 1Mb hudebně grafických dem. Sám tvořím hudbu a prostě mi to tam chybí.

Moje myšlenka je takováto. Co kdyby se zavedla rubrika podobná DEMORÁMĚ? Je o čem psát! V Polsku vyšly mraky věcí (například Schizophrenia nebo Acheron od Exodu) a v Anglii jakbysmet (třeba Pippillea-Insanity part 2). Myslím, že mnoho lidí ztratilo přehled nejen v hudebních demech, ale i v hudebních programech (např. X-Tracker (CR); Morpheus nebo ProTracker (PL)).

Myslím, že by nebylo špatné napsat třeba jen malou zmínku a počkat si na ohlasy. Co vy na to?

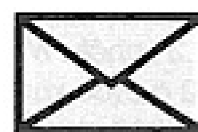
Zatím se loučím a polepšete se!

Martin B. Kunstmueller,
Žďár nad Sázavou

Možná mi to nebudete věřit, ale seriál DEMORAMA neměl zdaleka takový ohlas jako ANIMACE nebo jiné seriály, které v ZXM vycházely. Nemusí to být způsobeno tím, že se nelíbil, ale tím, že lidé, kterým se líbil, nám o tom nedali vědět - zkrátka, ten malý český líný človék, který napíše, jenom když mu někdo ublíží.

JSH nám poslal recenzi jednoho nového českého dema - ale problém byl v obrázcích a hudbě. Popisovat to, jak AY krásně hraje zkrátka není ono, když si to nemůžete poslechnout, stejně tak pohled na „snapnutý" multicolor není nic moc. Se seriálem proto nepočítejte, spíš s kratšími aktuálními zprávami.

Fakt je, že hudba tu prostě chybí - možná se s tím bude dát něco udělat (a já už asi vím co) - slibuji, že se zkusíme polepšit.



Vážená firmo PROXIMA,

na začátek chci poděkovat, že jste dodrželi svůj slib a pokračujete v distribuci software na Spectrum a kompatibilní. S Vašimi programy jsem až na pár vyjímek zcela spokojen. Ohromilo mě, když jsem dostal Váš reklamní leták, na kterém stálo, že se chystáte vydávat nový časopis s názvem Proxima magazine. Po přečtení má radost trochu opadla, když jsem se dozvěděl, že se časopis bude také zabývat počítači PC. Ne, že bych byl odpůrce vývoje nebo nějaký zpátečník (počítač PC bych také rád vlastnil, ale jsem jen chudý student a 30.000 Kč je pro mě spousta peněz), ale vím jak to končí. Příspěvky o PC vytlačují pomalu, ale jistě vše ostatní, až tu máme časopis pouze a jenom o PC. Pevně věřím, že nový časopis bude jiný a stále v něm my majitelé Spectra budeme nacházet spoustu zajímavostí.

Ale dost už kritiky a rovnou k věci. Mám na vás pěknou řádku dotazů a proseb.

1. Jsem u vás veden jako předplatitel č. 2599 a na kontě mám ještě 52 Kč. Proto vás žádám o zaslání prvního čísla nového Proxima magazine a já se po jeho přečtení rozhodnu, zda si předplatím i další čísla.

2. Již delší dobu sháním hru Bloodwych. Nevím jestli jsem napsal správně název. Jestli ne, tak mi to promiňte. Tuto hru jste také

recenzovali v ZXM č. 3-4/94 a proto Vás prosím o pomoc. Rád bych se skontaktoval s někým, kdo hru vlastní. Pokud tedy někdo vlastní kazetovou nebo ještě lépe disketovou verzi, jsem ochoten ji od něho koupit či vyměnit za jinou hru.

3. Má poslední prosba je zaslání manuálu k programu Desktop. Ptáte se proč? Odpověď je jednoduchá. Před časem jsem si koupil starší D40, ke které jsem dostal pár disket, mezi nimiž byla i disketa Vaší firmy s programem Desktop. Bohužel jsem od předchozího majitele neobdržel manuál pro ovládání tohoto programu. Moc Vás tedy prosím o manuál. Rád si ho i zaplatím.

Jan Koubík, Most

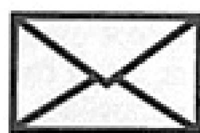
Nejdříve k našemu časopisu. Rozdělili jsme ho na dvě části, protože si myslíme, že 1) spousta spectristů pracuje i s PC; 2) časopis speciálně pro Spectrum se prostě neuživí. Říkám tady teď na rovinu, že pokud bude o spectristickou polovinu zájem upadat, budeme rozšiřovat část PC.

Jinak...

ad 1) Zůstatek na kontě 52 Kč jsme převedli novému vydavateli ZX magazínu, tj. p. Vanžurovi - viz. informace v ZXM 5 a 6 / 94 (takže Vám asi chodí ZXM a tuhle odpověď si ani nepřečtete).

ad 2) Hru Bloodwych jsme recenzovali coby vydavatelé ZX magazínu, ale zakoupit ji u nás nemůžete - v naší nabídce se nevyskytuje. Zkuste napsat do Burzy, třeba se Vám někdo ozve.

ad 3) Manuál k programu Desktop získáte zakoupením programu Desktop, jinak ne! Můžete ale využít amnestie (viz. strana 35) a pořídit ho celkem levně.



Vážení z Proximy,

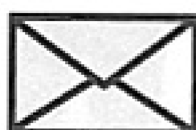
obracím se na Vás jako na poslední instanci, která by mi mohla pomoci. Chtěl jsem si pro ZX Spectrum 128 postavit řadič podle Vašeho časopisu 6/92, ale autor pan Drexler mi odpověděl, že se tím již nezabývá a na inzeráty nikdo neodpověděl. Můžete mi v tomto nějak pomoci? Podmínky jsou: řadič pro ZX-S 128 schopný používat i diskety pro D-40.

Děkuji.

Miloš Kolář, Koloděje n. Luž.

Bohužel Vám nijak pomoci nemůžeme - ledaže byste napsal do burzy a pomohl Vám někdo, kdo tomu rozumí.

Tato odpověď se týká všech hardwarových zařízení, která pan Drexler (a další) vytvořil - žádného hardwaristu bohužel nemáme a nejsme schopni Vám poradit.



Vážená PROXIMO,

před několika dny jsem si zakoupil druhé číslo PROXIMA magazine. Dlouho jsem čekal na časopis tohoto typu, a když jsem uviděl, že počítač má i listárnu, zajásal jsem, že se konečně dozvím odpovědi na mé otázky.

1) Již dlouho mám problému s televizí, proto bych chtěl zjistit, jestli ještě dnes je ke koupi černobílý nebo barevný monitor pro ZXS. V recenzi hry Jméno Růže je v požadavcích na hardware monitor Spectrum COLOR. Kde bych mohl tento monitor sehnat a za kolik?

2) V souvislosti s první otázkou jsem se chtěl informovat, jestli lze připojit redukcí ke Spectru monitor HERCULES.

3) Asi před rokem jsem koupil u Vaší firmy program EDIT SAMPLER. Později jsem si koupil Melodika, a proto bych chtěl zjistit, jestli existuje podobný sampler i pro čip AY. Dočetl jsem se o jiném programu s těmito schopnostmi -SAMPLE TRACK 2. Nevíte, kde bych tento program sehnal?

Mimo jiné velice obdivuji Vaši firmu PROXIMA, program DESKTOP, TOOLS, EDIT SAMPLER, pane George K., a rychlost s jakou Vaše firma vyřizuje objednávky. Předem děkuji za odpovězené otázky.

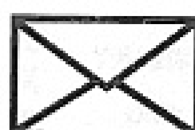
Jan Bartoš
Dvůr Králové n. L.

Tak, vezmeme to od konce. Jsem rád, že obdivujete firmu PROXIMA, ale musím Vám prozradit, že nejen že není moje, ale ani s ní nemám (majetkově) nic společného. Pokud chcete obdivovat rychlost, s jakou jsou vyřizovány odjednávky, tak Váš obdiv patří Mirce (hmmm...).

ad 3) Program Sample Track 3 neznám. Znám jenom Sample Tracker 2.0 - možná je to jeho předchůdce. Pokud vím, ST 3 slouží ke skládání hudby, přesněji řečeno samplované hudby, ale jestli některý z jeho modulů dokáže samplovat, to netuším. Naopak tuším, že samplovat by mohl umět S-Master od NOPu, který je v nabídce firmy J. H. C. S.

ad 2) Monitor HERCULES patrně ke Spectru připojit půjde (ke Spectru jde totiž připojit snad úplně všechno, jednou jsem dokonce viděl upravený Basic, který měl příkaz SMOKE a ten způsoboval, že Spectrum začalo kouřit z maskety komínu, připojené přes interface), ale určitě to bude vyžadovat nějakou hardwarovou úpravu nebo přípravek.

ad 1) Barevný monitor Spectrum COLOR určitě neexistuje a ani nikdy neexistoval, to byl jenom takový žertík od -LN-.



Vážená PROXIMO,

...nedávno jsem si koupil od hudebníka (je to ten stejný, co jste o něm psali v ZXM 5/92) songy do Sound Trackeru a myslel jsem si, že si je zkonvertuji do SQ-T. Jaké překvapení. Překonvertoval jsem asi tři (z padesáti!) hudeb a to ještě byla část slyšet a část byla potichu. Ano, po nahrání SQ-Trackeru (basicem nahrávajícím konvertované hudby z ST) se dalo spustit PLAY a začala se posouvat hudební data, ale Melodik ani nepípl, a to u valné většiny hudeb. Dále byl problém je uložit - vždy po volbě SAVE se mi uložil prázdný soubor a smazala se i data v SQ-T...

Musím říct, že jsem za Váš program vyhodil 500,- Kč i s demem a on nedělá to, co jsem chtěl. Tím je mi program relativně na nic. Mimochodem, to také píšete v manuálu, ale on ty hudby zkonvertuje, nahraje, snaží se je přehrát (tak tři tóny z celé písně), ale uložit prostě nejdou. Nezbyde mi nic jiného, než si sehnat ST a na Váš SQ-T zapomenout.

A teď něco z jiného soudku. Musím říct, že mě nová redakce ZXM zklamala (nemám na mysli nepravidelné vycházení časopisu, to je ještě celkem schůdné - hlavně, že vůbec chodí), ale napsal jsem jim několik hezkých článků a oni nevydali ani jeden (a pak že nemají dost materiálu). I několik popisů her. Nic. A co je horší, ani jednu z mých tří disket, co jsem jim poslal, mi nevrátili. A když jsem se tímhle prokousal, dostal jsem Váš časopis a v něm byla nabídka na napsání článků pro Váš časopis (hned při listování časopisem jsem si všiml objemného počtu reklam - napočítal jsem 25 stran s textem a 15 s reklamami). Také mě zarazila cena článků. 200,- Kč za jednu stranu? To jsem opravdu nepočítal. Předpokládal jsem tak pětikorunu (a teď to myslím bez ironie, vážně). Tedy, tímto sáhodlouhým odstavcem jsem chtěl říct jen jedno. Pokud to veleváženy pan George K. dovolí, poníženě bych mu napsal nějaký článek do jeho časopisu. Disketu pošlu s jiným dopisem.

Kamil Ševeček, Brno

Trochu delší dopis, ale mně se vážně líbil, takže hrrr na něj!

Nejdříve k SQ-T. Konvertor hudeb z ST je program zabývající se problematickou věcí - oba editory mají tak rozdílný formát dat, že provést bezchybnou konverzi je zázrak. Program je určen především pro hudebníky, kteří dříve používali ST a nechtějí všechny staré hudby zahodit, ale naopak je v SQ-T vylepšit. Určitě bych nikomu neodporoval v tom, že v programu JE nějaká chyba a že by mohl vypadat a i fungovat lépe. Vím však bezpečně, že hudby konvertuje, protože jsem to sám zkoušel - koneckonců v SQ-Demu jsou některé hudby pouze překonvertovány ze svých originálů pro ST - a hrají! Konvertor uloží data ve formátu SQ-T, ovšem data jsou rozpakována a musí se nahrát do „normálního" SQ-T (protože ten z kompletu SQ-Demo SAVE neumí!), kde jsou při opětovném uložení zkomprimována. Nemám, co bych k tomu dál řekl (mimochodem výrazem „valná většina hudeb" máte na mysli ty tři z padesáti?).

A teď časopisy. Do redakce chodí relativně hodně příspěvků, ale ne všechny jsou použitelné - kolikrát mám chuť vzít nějaký dopis a otisknout ho tak, jak přišel, aby všichni měli představu, co to je, když Češi píšou česky (nezlobte se, ale pro Vás je taky shoda podmětu a přísudku zcela neznámým gramatickým jevem). Z příspěvků je nutno vybírat a kolikrát se stane, že něco se otiskne třeba za rok, nebo taky nikdy.

Diskety - s tím musíte počítat, že Vám je nikdo nevrátí (ne proto, že by snad v redakcích nebyly k dispozici diskety, ale proto, že na to nejsou personálně zařízeny) - předpokládejme, že když Vám článek otiskneme, dostanete za něj tolik, že budete moci koupit disketu novou. Tím se dostáváme k autorským honorářům - opravdu Vám připadá 200,- Kč tak mnoho za článek, který, aby měl nějakou kvalitu, budete potit minimálně tři hodiny a ještě k tomu budete muset mít nějaké znalosti? Hmmm. Takže velevážený George K. (díky za titul) dovolí, klidně nám něco napište a pošlete, třeba to otiskneme.

A úplně na závěr: kdyby bylo v PROXIMA magazine 15 stran s reklamou, tak by klidně mohl mít o 40 stránek navíc.

na dopisy odpovídal
George K.

PROXIMA SOFTWARE

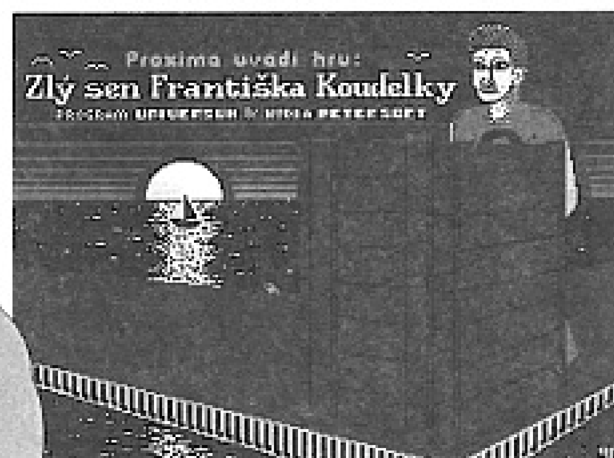
BAD DREAM

Komplet Bad Dream se už dávno stal klasikou. A klasiku je vždycky dobré si připomenout, ne?

BAD DREAM
ANEB ZLÝ SEN FRANTIŠKA KOUDELKY

Tato hra vás zavádí do zvláštního světa podivných létajících plošin, který pronásleduje našeho hrdinu Františka v jeho zlých snech. František totiž trpí jistým druhem deprese, která vzniká každý den znovu vždy, když v práci musí pomáhat svému spolupracovníkovi Karlovi. Karel je sice silák, ale strašný popleta a tak ho František musí stále kontrolovat, pomáhat mu a hlavně za něj často řešit situace, do kterých se Karel vlastní zbrklostí dostal.

O co tedy jde konkrétně? Oba pracují jako přístavní dělníci a rovnají bedny na rampě. Vaším úkolem je zastupovat Františka a šoupat bednami tak, abyste nespadli do vody nebo je někde nezasekli a dostali je na to správné místo. Vyřešíte-li těchto problémů 50 - Františkovi se uleví, protože už nebude mít ty své noční můry.



ATP TOUR
ANEB JAK SE STÁT JEDNIČKOU

ATP tour simulator je strategická hra. Zavede vás do světa rychlých míčků a velkých peněz, do světa tvrdé dřiny a odříkání, do světa, kde jenom ti nejlepší z nejlepších mohou stanout na slunci, do světa profesionálního tenisu. Stáváte se managerem, trenérem a také hráčem v jedné osobě.

ATP tour simulator mohou hrát jeden až dva hráči. Na začátku hry si zvolíte obtížnost hry, potom si vyberete sponzora, což je pro vás vedle zisků za vítězství nebo za umístění na turnaji velice důležitý zdroj příjmů - sponzor velice bedlivě hodnotí vaše výsledky a podle toho se rozhoduje, kolik financí vám přidělí a hra už může začít. Celý tenisový rok se skládá z množství turnajů, na kterých se můžete, ale také nemusíte nebo dokonce nemůžete (to když nemáte na startovné) zúčastnit. V případě, že se turnaje nezúčastníte, si můžete alespoň vsadit na vítěze...



TOM JONES
ANEB BRATR SLAVNÉHO INDIANA JONESE NA CESTÁCH ZA SLÁVOU

Kráčíte spolu s Tomem Jonesem za dobrodružstvím, hledáte Zlatou sošku Inků. Víc vám o ději hry neprozradím, zbytečně bych vás připravil o radost z jejího poznávání.

Jedná se o klasickou textovou hru, ovládání je z klávesnice nebo Kempstonu pomocí nabídek. Program obsahuje pěknou hudbu od firmy BLACKSOFT a samotnou hru spáchala firma MADMAX.



KRTEK A AUTÍČKO
ANEB KRTEK A AUTÍČKO

Firma PROXIMA se rozhodla angažovat někoho na nakládání programů na nákladní auto. Protože zaměstnanci firmy mají cosi, jako smysl pro humor (spíše černý), rozhodli se, že krtkovi práci ztíží. A tak se krtek musí snžit a opravdu hodně přemýšlet a běhat, aby bedny naložil. Pomáhá mu trochu to, že ve světě, v němž žije, jsou jiné přírodní zákony a všechno tam probíhá poněkud pomaleji, jen on sám dokáže běhat stejně rychle jako v obvyklém životě. Umožňuje mu to občas bednu shodit a ještě na ni dole počkat. V krtkově světě se také vyskytují některé zvláštní potvůrky - krtek jim říká pružnicí - když se s krtkem setkají, odnesou to oba dva. Krtek se však může bránit rýčky a jablky. Jak? Na to přijdete určitě sami...

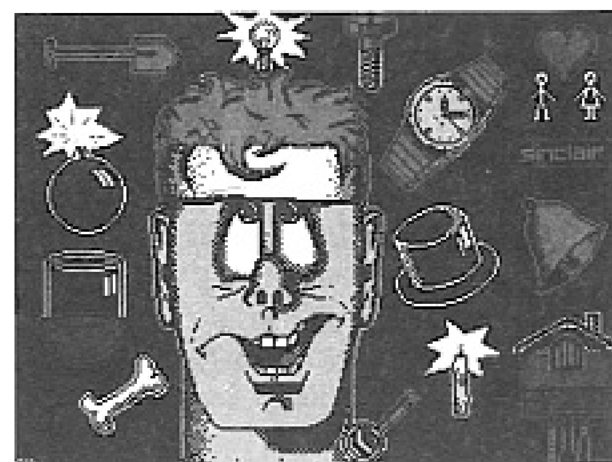


AKNADACH
ANEB HRA PRO MALÉ I VELKÉ

Aknadach patří mezi hry, které procvičují paměť. Vaším úkolem je důkladně si prohlédnout rozložení celkem 18 roztomilých barevných obrázků a hlavně si zapamatovat, kde se který nachází. Počítač je potom opět otočí a bude se vás ptát, kde se který obrázek nalézá nebo se vás také může ptát, jaký je na kterém místě obrázek - to záleží na tom, který typ hry si zvolíte.

Další parametry hry, které můžete ovlivňovat, jsou obtížnost zadání, což je doba, po kterou vám počítač obrázky odkryje a obtížnost odpovědi, což je časový interval, za který musíte odpovědět. Pokud se vám podaří trefa do černého, tak vám počítač zahraje znělku kladnou, pokud se netrefíte, dozvíte se to z druhé znělky - obě jsou napsány tak, že musíte okamžitě pochopit, jak jste dopadli. Navíc při správné odpovědi vám počítač ukáže obrázek.

P. Phillips



Amnestie

Využijte jedinečné nabídky, která se nikdy nebude opakovat!

Kupte si programy **DESKTOP** a **CALCULUS** z produkce firmy PROXIMA

ZA BEZKONKURENČNÍ CENY!

POZOR!

Tato nabídka platí pouze jeden měsíc od data vydání PROXIMA magazine 1/96.

DESKTOP



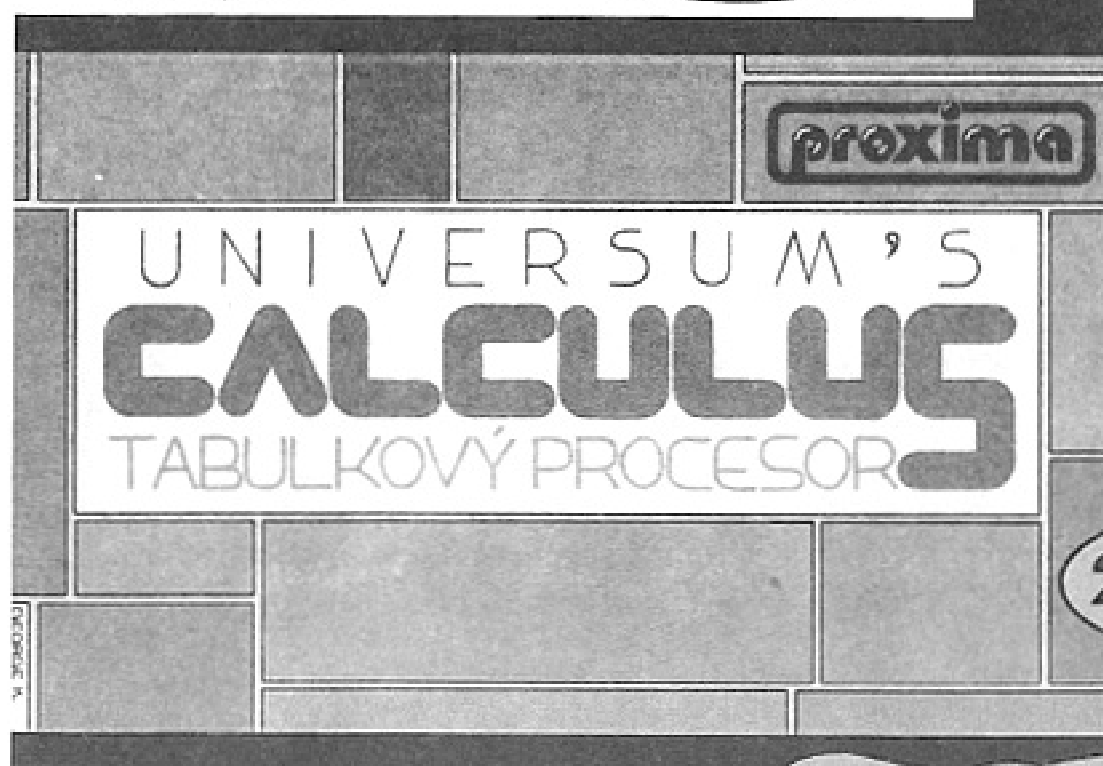
DESKTOP je špičkový DTP procesor pro ZXS a kompatibilní. Umožňuje kvalitní zpracování textu, kombinaci textu a obrázků, tiskne na celé řadě nejrozšířenějších tiskáren. Součástí DESKTOPU je rovněž FontEditor (program pro tvorbu fontů) a ScreenTop (grafický editor pro zpracování obrázků o velikosti až dvou obrazovek).

Amnestií získáte:

- originální instalační kazeta nebo disketa
- tištěný manuál
- možnost nákupu kompletů Klubu Uživatelů Desktopu
- v ceně je zahrnuto poštovné i balné

Staré ceny		Nové ceny
210,- Kč	kazetová verze	110,- Kč
300,- Kč	disketová verze	100,- Kč

CALCULUS



Program CALCULUS je tabulkový kalkulátor s příjemným ovládáním, sympatickým vzhledem (skoroWindows) a množstvím matematických funkcí. Umožňuje vytvářet a tisknout tabulky s rozměry většími než je velikost obrazovky. Skvěle spolupracuje s disketovou jednotkou D40 / D80.

Amnestií získáte:

- originální instalační kazeta nebo disketa
- tištěný manuál
- v ceně je zahrnuto poštovné i balné

Stará cena		Nové ceny
299,- Kč	kazetová verze	110,- Kč
	disketová verze	100,- Kč



BASIC
pro začátečníky

Minule jsme si uvedli dva jednoduché šetřiče obrazovky pro Basic. Nestačilo Vám to...? Nevadí, tady jsou další!

ŠETŘIČ č. 3 (Random circles)

Jak již sám název napovídá, bude se jednat o náhodné kružnice, které se budou postupně vykreslovat na obrazovce. Realizace opět není ani trochu složitá:

```
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 6
 15 CLS: FOR a=1 TO 30
 20 LET v=INT (RND*15)+1
 30 LET x=INT (RND*225)+15
 40 LET y=INT (RND*145)+15
 50 CIRCLE x,y,v
 60 IF INKEY$<>"„ THEN GO TO 100
 70 NEXT a
 80 GO TO 15
100 REM Hlavni program
```

Tento šetřič Vám bude po obrazovce rozhazovat samé žluté kružnice různých velikostí. Až jich bude na obrazovce 30, obrazovka se smaže a cyklus začne běžet znovu. Takto to půjde do té doby, nežli stisknete libovolnou klávesu.

Některé společné a dostatečně jasné části již dále komentovat nebudu. Kdybyste si náhodou chtěli šetřič upravit podle svých požadavků, pak Vám nabízím pár tipů:

Maximální počet současně zobrazených kružnic je na řádku 15 zapsán v příkazu FOR...

Pokud si chcete změnit maximální a minimální velikost kružnic, učiňte tak takto: Na řádku 20 je v závorce uvedena maximální velikost poloměru v pixelech a za závorkou minimální velikost ve stejných jednotkách. Současně se změnou maximální velikosti musíte ale změnit i řádky 30 a 40, aby Vám kružnice „nepřetékali" ven z obrazovky. Za závorkou je číslo shodné s maximálním poloměrem, a to u obor řádků. V závorce je pak pro řádek 30 číslo 255 - 2 x maximální poloměr a pro řádek 40 číslo 175 - 2 x maximální poloměr. Čísla 255 a 175 jsou maximální souřadnice obrazovky použitelné v basicu.

ŠETŘIČ č. 4 (Secret eyes)

Mezi oblíbené šetřiče patří nepochybně očíčka vykukující na různých místech obrazovky. Pro naši potřebu bude stačit zjednodušená verze upravená pro basic (zkušenější z Vás si jistě poradí, jak naprogramovat propracovanější verzi). Že v basicu žádné vhodné znaky pro oči nejsou? Ale jsou - velké „O" a znak podtržítko „_" (tedy Symbol Shift + 0). Programové řešení je následující:

```
 10 BORDER 0: PAPER 0: CLS
 20 LET x=INT (RND*30)
 30 LET y=INT (RND*22)
 35 LET c=INT (RND*5)+3
 40 PRINT AT y,x; INK c;"O O": PAUSE
RND*50+10
 50 IF INT (RND*3)=0 THEN PRINT AT y,x;
INK c;"_ _": PAUSE RND*5+3
 55 PRINT AT y,x; INK c;"O O": PAUSE
RND*60+25
 60 PRINT AT y,x;"3 mezery": PAUSE
RND*100+10
 70 IF INKEY$="„ THEN GO TO 20
100 REM Hlavni program
```

Po spuštění programu uvidíte, že se na náhodných místech objevují vykulené oči. Občas si dokonce i mrknou. Každý pár očí zůstane na obrazovce jinak dlouho, což je následek náhodně generovaných přestávek mezi řádky 40 až 70.

Šance, že si oči mrknou je v našem případě 1:3, což je způsobeno podmínkou na řádku 50, kde je v závorce za funkcí INT trojka. Změníte-li ji na libovolné jiné kladné číslo, bude šance vždy 1:zadanému číslu.

Co se týče barev očí, platí totéž, co u šetřiče č. 2.

Pokud se Vám zachtělo měnit minimální a maximální pauzy mezi řádky, pak máte možnost tak učinit změnou hodnot za příkazem PAUSE na řádcích 40 až 60. Za znaménkem * (krát) je uvedena maximální pauza, za znaménkem + (plus) minimální. K maximální je potřeba samozřejmě přičíst i minimální. Hodnota za znaménkem + se nesmí rovnat nule, tedy nesmíte zadat ani např. 0.4, protože v takovém případě počítač zaokrouhlí číslo na 1 (u příkazu PAUZE, ale i u jiných počítač ignoruje desetinná místa). Ještě pro doplnění: hodnota 50 odpovídá 1 sekundě.

ŠETŘIČ č. 5 (Central circles)

Ano, jedná se opět o šetřič, který bude využívat jako efektu kružnic. Tentokráte však ne náhodně rozmístěných a náhodně velkých, ale o soustředné kružnice, které se budou stále zvětšovat. Když se vykreslí největší kružnice, začnou se opět kružnice odmazávat od největší k nejmenší, až na obrazovce nezůstane nic a cyklus se opět opakuje. To způsobí poměrně zajímavý efekt. Posuďte sami a vrhněte se do opisování:

```
 10 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: OVER 1
 20 CLS: FOR a=1 TO 86 STEP 5
 30 CIRCLE 127,87,a
 40 IF INKEY$<>"„ THEN GO TO 100
 50 NEXT a
 60 FOR a=86 TO 1 STEP -5
 70 CIRCLE 127,87,a
 80 IF INKEY$<>"„ THEN GO TO 100
 90 NEXT a: GO TO 20
100 REM Hlavni program
```

Číslo 86 na řádku 20 udává maximální poloměr kružnice v pixelech (stejně jako u šetřiče č. 3). Můžete jej změnit podle libosti (současně ale i na řádku 60), avšak číslo 86 je naprosté maximum, pokud zachováte krokování poloměru 5 (uvedené na tomtéž řádku). Krokování znamená, o kolik se zvětší (zmenší) poloměr následující kružnice v dalším cyklu smyčky FOR ... NEXT. Pokud krokování zmenšíte, musíte tak učinit opět i na řádku 60, pokud chcete zachovat původní efekt šetřiče.

ŠETŘIČ č. 6 (Color spots)

Přes středně obtížné šetřiče se dostáváme k těm obtížnějším, ne co do délky programu, ale co do počítání a grafiky. Následující šetřič bude po obrazovce rozhazovat (jak jinak než náhodně) barevné puntíky, avšak do čtyř zrcadlově rozdělených částí obrazovky. To vypadá velmi pěkně, pokud máte barevný monitor.

```
 10 BORDER 0: PAPER 0: CLS
 15 RANDOMIZE
 20 LET a=INT (RND*127)
 30 LET b=INT (RND*87)
 40 LET z=INT (RND*8)
 50 LET r=INT (RND*5)
 60 IF r<2.5 THEN GO TO 130
 70 INK z
 80 PLOT 127-a,87+b
 90 PLOT 127+a,87-b
100 PLOT 127-a,87-b
110 PLOT 127+a,87+b
120 IF INKEY$<>"„ THEN GO TO 200
125 GO TO 20
130 PLOT OVER 1;127-a,87-b
140 PLOT OVER 1;127+a;87+b
150 PLOT OVER 1;127-a;87+b
160 PLOT OVER 1;127+a;87-b
170 IF INKEY$<>"„ THEN GO TO 200
180 GO TO 20
200 REM Hlavni program
```

Hlavní podstatu programu pochopíte po bezchybném opsání a spuštění. K tomu není celkem co dodat a myslím si, že nemá cenu program nějak dále upravovat (i když Vám -máte-li zájem- v tom nebráním).

-LN-

dokončení příště



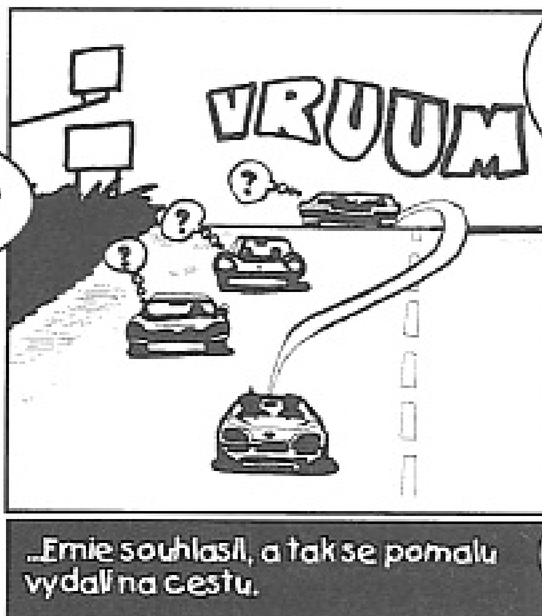
ERNIE™

NEBEZPEČNÝ ŠÍLENEC

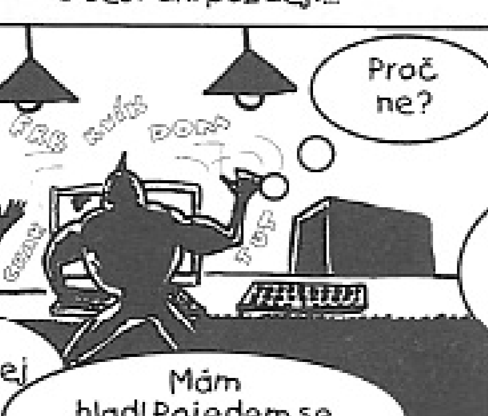
(c) 1996 Milhouse

"splácí dluh"





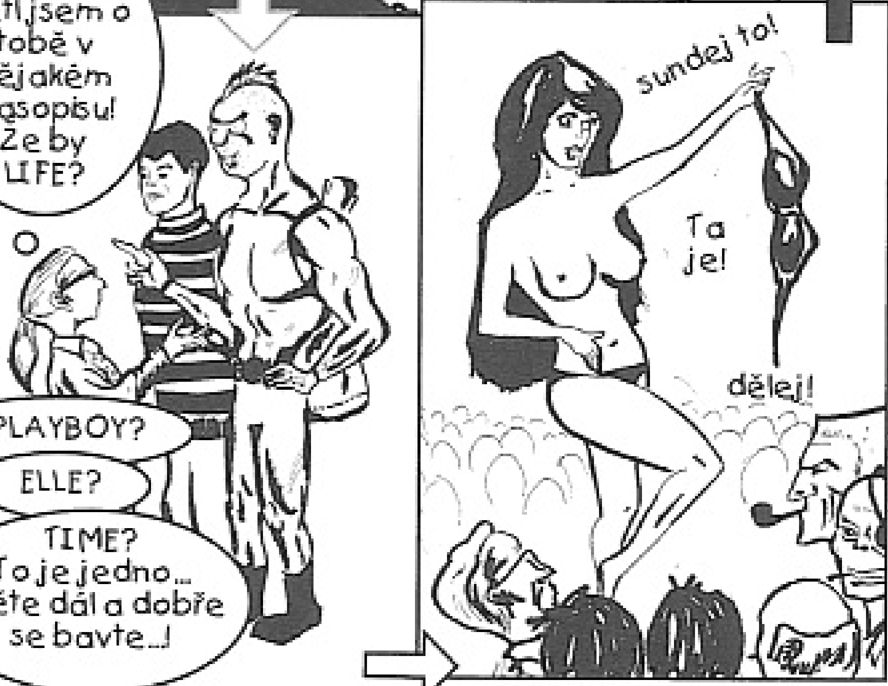














KAZETA

V Y B R A L I J S M E P R O V Á S

Hard Drivin' lze zařadit mezi simulátory jízdy, kde máte možnost vyzkoušet si své schopnosti řídit.

Mezi další originální zahraniční hry patří i Hard Drivin´- automobilový simulátor. K originální kazetě není dodáván žádný tištěný manuál - jediným zdrojem těch nejzákladnějších informací je tedy přebal kazety v pouzdře. Zde se dočtete, o co vlastně půjde, jak hru nahrát (kdybyste náhodou zapoměli ten neobvyklý příkaz), jak hru hrát a něco málo rad. To vše samozřejmě v angličtině a... - ... a není to žádný zázrak, proto si teď řekněme o něco víc ve světovém jazyce - v češtině.

Na kazetě je hra nahrána ve dvou verzích - jak jinak než 48k a 128k. Z každé strany je jedna verze. Na tomto místě musím poznamenat, že se mi obě dvě verze podařilo nahrát naprosto bez problémů na první pokus, což se zrovna často u originál programů nestává.

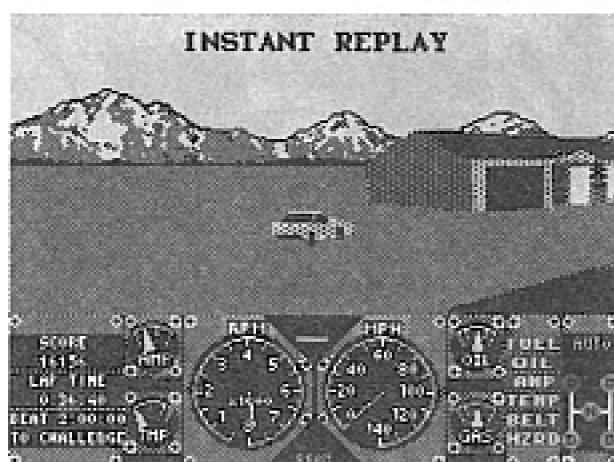
48k a 128k Hard Drivin' se od sebe liší snad jen v ozvučení. Zatímco 48k mlčí a ani nepípne, 128k Vás uvítá úvodní hudbou (docela slušnou) a během hry slyšíte alespoň nějaké zvuky. To vše samozřejmě přes hudební obvod AY.

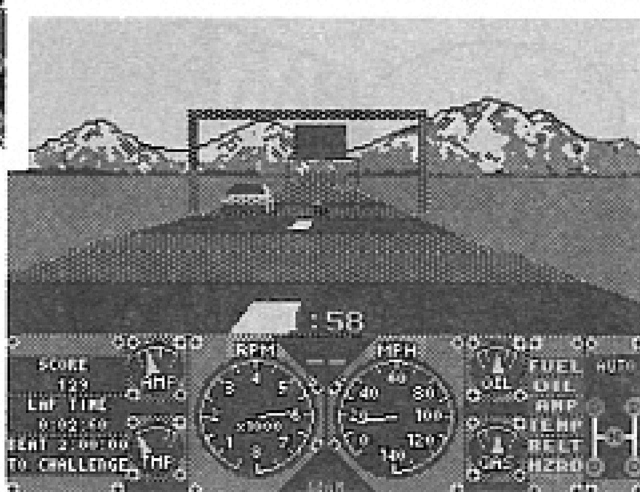
Velkou výhodou je velký výběr ovládání hry - klávesnice nebo téměř jakýkoli joystick. Po zvolení ovládání jste tázáni na to, zdali budete chtít jezdit po pravé nebo levé straně silnice (zvolte si kterou chcete).

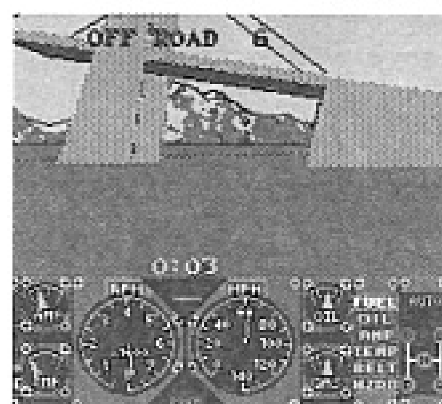
Jinak máte v Hard Drivin´ možnost vyzkoušet si jízdu na rychlost, skákání přes most a ještě asi dvě disciplíny.

Hra je spíše pro zkušenější hráče, kteří už někdy drželi v ruce volant skutečného automobilu. Grafika je typická vektorová. Kdo má 128k, bude mít i požitek z dobré hudby...

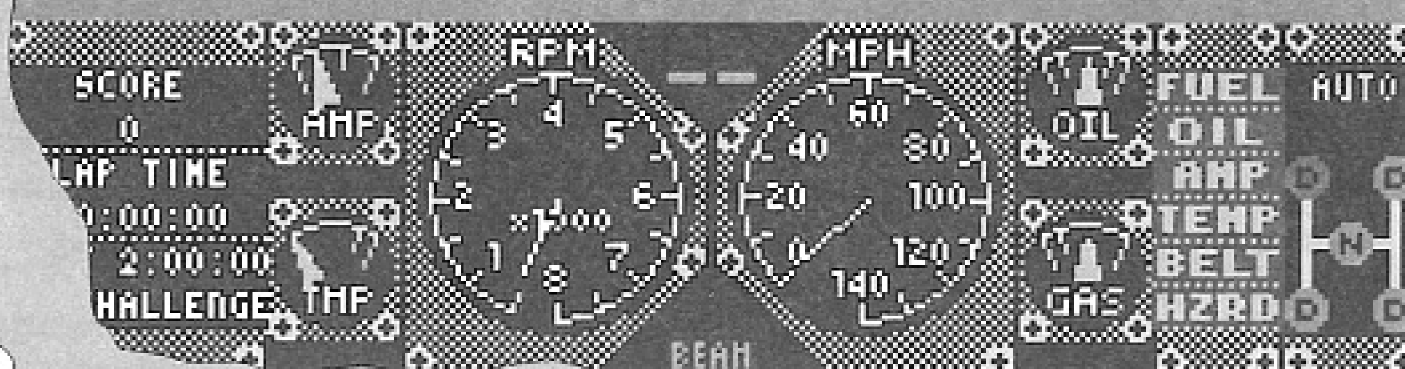










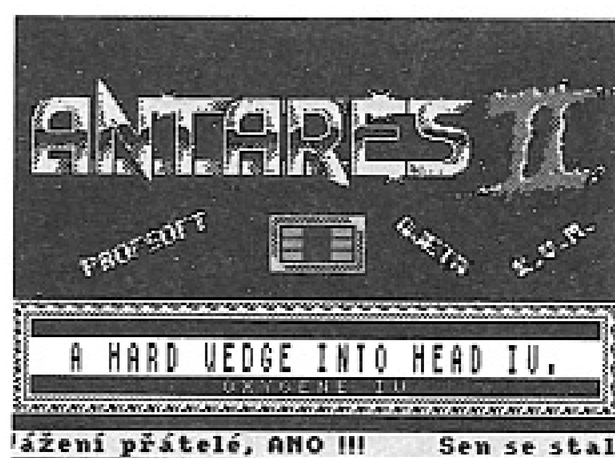


PROGRAMOVÁ PŘÍLOHA co najdete na kazetě...

DISK

VYBRALI JSME PRO VÁS

PUBLIC DOMAIN 25 - v tomto kompletu Public Domainu najdete prográmky pro zpestření vašeho hudebního života. Majitelům obvodu AY pak přinesou skutečný požitek. A abyste u této diskety jen nečinně neseděli a nic nedělali, jsou v kompletu také dvě hry.



Pokud toužíte po nějakém tom levném software, který by se dokonale postaral o zábavu Vašemu AY obvodu (případně i interního „spíkru"), pak můžete bez váhání „šáhnout" po Public Domainu 25. Kromě programů loudících z počítače různé zvukové efekty a hudbu navíc získáte 2 hry.

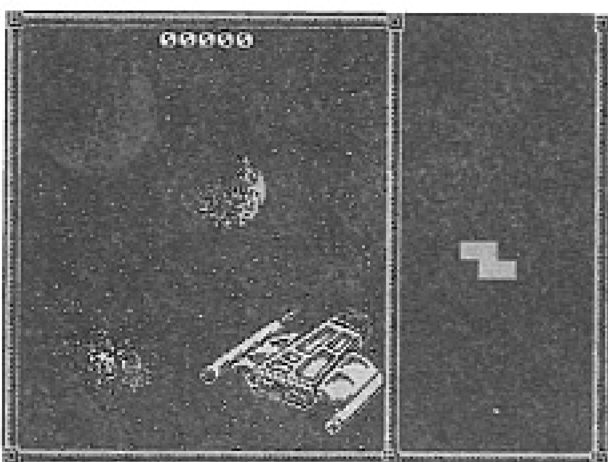
Na disketě volně šiřitelného kompletu najdete celkem 3 velmi pěkné graficko-hudební dema (viz obrázky):

ANTARES 2

V tomto demu najdete pěknou AY hudbu a spoustu známých melodií (např. od J. Jarreho, Pet Shop Boys nebo některých často provozovaných Spectráckých her) i pro ty z Vás, kteří nemáte Melodika. Ovládání programu je primitivní - Sinclair Joystickem (nebo klávesami 8, 9 a 0). Při spouštění z diskety z programu File Manager použijte zaváděcího souboru s názvem ANTARES2-d.

DIZZY DEMO

Neznám nikoho, kdo by nevěděl o tom, co představují Dizzyovky (vžily se stejně jako Disneyovky). Právě z obrázků z těchto her je sestaveno Dizzy Demo doplněné o skvělou hudbu AY a několik grafických efektů.



DUNGEON DEMO

Toto demo by se klidně dalo použít jako úvod k nějaké konkurenceschopné hře typu Dungeon i na PC. Pěkná hudba a barevné grafické efekty Vám opět předvedou, co dokáže počítač s 3,5 MHz a 48 kB paměti.

Pokud přídavný hudební obvod AY nemáte, můžete kromě výše zmiňovaného ANTARES 2 dema prověřit i následující:

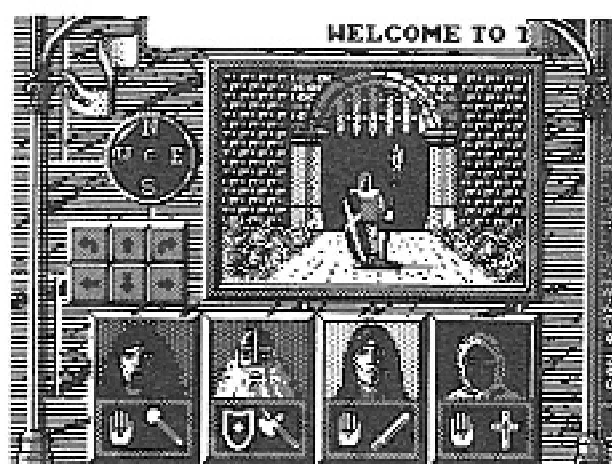
MELODY MUSIC

Celkem 20 známých písniček napsaných v programu ORFEUS. Vy máte možnost jakoukoli z nich použít i ve svých programech, neboť Melody Music Vám dává možnost uložit si vybrané skladby včetně přehrávací rutiny. Pro informaci se dovíte i startovací adresu a délku skladby v bytech (i když Orfeus, jak známo používá relokovatelnou rutinu).

Čekáte-li také na nějaké ty hry, pak Vás snad uspokojí následující dvě:

THE SECRET OF DARK CASTLE

Jednoduše provedená graficko-textová hra ovládaná šipkou (pomocí kempston joysticku nebo klávesnice). Výhodou pro české uživatele bude i možnost procvičit si cizí jazyk (slovenštinu).



TETRIS

Opět jedna z už asi tisíce verzí známé a stále velmi oblíbené hry Tetris. Máte možnost zvolit si velikost hrací plochy, obrázek, který Vás bude během hry provázet a navolit si vlastní ovládání.

Více už mohou napovědět jenom vybrané obrázku z kompletu.

- LN -



C:\TEMP

KDO vyhrál 1111,- Kč?

O celých 1111,- Kč je od prosince 95 bohatší pan **Jan Kapoun z Moravské Třebové**. Soutěž však nekončí! Posílejte dál adresy svých známých, kteří by se mohli stát předplatiteli PROXIMA magazine - další vylosování na Vás čeká začátkem června.

HABERA v ÚSTÍ

Habera alias Haberman (Total Výkal) navštívil Ústí, aby v FKK Company provedl rychlý servisní zásah do počítače, na kterém se sází PROXIMA magazine. Tuto unikátní operaci se nám podařilo zaznamenat...

Haberman: „Rozeber to!"

George K. kompletně rozebírá počítač a vyndavá z něj všechny díly (základní desku, grafickou kartu, zvukovou kartu, radiovou kartu, faxmodemovou kartu, SCSI řadič, jeden hard disk, druhý hard disk, Bernoulli mechaniku a CD-ROM mechaniku).

Haberman: „Připoj to!"

George K. připojuje novou základní desku.

Haberman: „Funguje. Slož to!"

George K. sestavuje počítač do původního tahu.

Po zásahu se Haberman, P. Phillips a George K. odebrali do nejmenovaného podniku; škoda, že ve chvíli, kdy se to pořádně rozjelo v Apolu zavřeli.



SOUTĚŽ TEMPu!

A je to tady! Vítězem soutěže z TEMPu 1/95 se stal pan **Milan Plocr ze Znojma**, který správně odpověděl na naši otázku, po kom že je pojmenována ulice Vilímovská v Praze.

Ale teď je tu nová (daleko těžší a záludnější) soutěž s novou (daleko těžší a záludnější) otázkou:

Po kom je pojmenováno lepidlo 21. století UNIVERSUM?

Viditelně označené odpovědi zasílejte na naši adresu do 10. března 1996. Vylosovaný šťastlivec může získat myš s podložkou nebo tři programy pro ZXS od PROXIMY.

PREVIEW 2/96

PROXIMA magazine 2/96:

44 stran!

100 českých modelek na CD-ROM od firmy FOTO-BLER

inkoustový trpaslík CANON BJ-30

recenze her
CARTOON COLLECTION
PANZER GENERAL
A DALŠÍ...

audio



SONY EF 90 normal 23,- Kč



SONY HF 90 normal 30,- Kč



SONY UX 90 chrome 60,- Kč



SONY UX Pro 90 chrome 87,- Kč



SONY XR 90 metal 95,- Kč



TDK MA 90 metal CD 119,- Kč



TDK CD ing 4 90 metal 99,- Kč



TDK SA 90 chrome 74,- Kč



TDK SA-X 90 chrome CD 111,- Kč

video



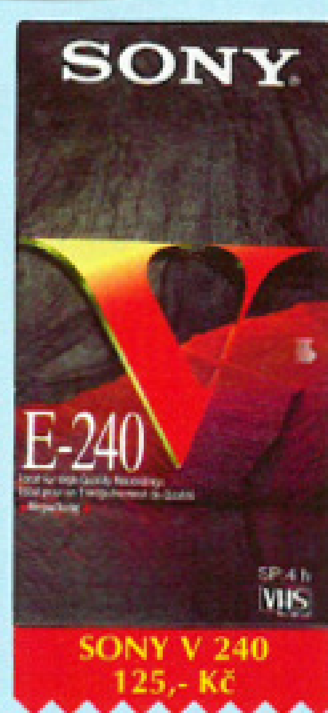
BASF 240 132,- Kč

BASF 200 119,- Kč

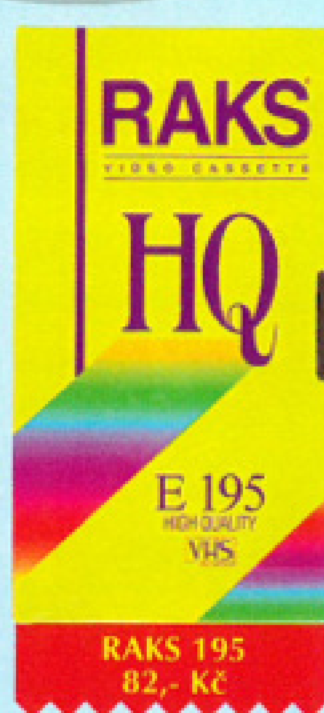
BASF 300 181,- Kč



Konica 240 104,- Kč



SONY V 240 125,- Kč



RAKS 195 82,- Kč

Naše kompletní nabídka obsahuje více než 60 druhů audiokazet a více než 40 druhů videokazet! Ceníky jsou k dispozici na prodejnách.

Audio a videokazety zasíláme rovněž na dobírku. Nejmenší možné objednané množství je 10 kazet.

proxima
SOFTWARE NOVÉ DIMENZE

prodejny: PROXIMA - OD Labe, 2. patro, Ústí nad Labem
PROXIMA - Tržní 17, Děčín

zásilková služba: PROXIMA, Velká hradební 19, Ústí nad Labem, PSČ 400 21, tel. 047-5200182, 5220916, fax 047-5209039